

Número 70
275 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
CES 94 LAS VEGAS
EL FUTURO EN JUEGO
HOBBY PRESS
8 414090 100502 00070
PREVIEW
SIM CITY 2000
LA CIUDAD CON LA QUE SUEÑAS
MORTAL KOMBAT
LLEGA AL PC
DELPHINE NOS LLEVA AL INFIERNO
MANIACOS DEL CALABOZO
LANDS OF LORE
GUÍA PARA AVENTUREROS INTRÉPIDOS
ATRAPADOS EN EL ESPACIO
IN EXTREMIS
SAM & MAX
PISTAS PARA RESOLVER UN CASO DE LOCURA
INFORME
LAS MÁQUINAS DE LA NUEVA GENERACIÓN
3DO - JAGUAR - CDI - CD32



¡AHORA VAS A SABER QUIEN ES SONIC!
¡Aún no sabes de lo que es capaz tu héroe favorito!. Rebobina todo lo que has vivido hasta ahora del increíble SONIC porque vas a enfrentarte a algo rabiosamente nuevo. Endiabladamente divertido. ¡¡SONIC 3!!. ¡Lo máximo de SONIC!.
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3! A través de 6 enrolladísimas fases te encontrarás de todo. Ciudades submarinas, mundos helados, ferias diabólicas... y, por supuesto, a ROBOTNIK dispuesto a amargarte la vida.
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3! Velocidad turbopropulsada, scrolls de más de 12 planos y uno, ¡superpuesto!. "Looping" vertical, horizontal y lateral... ¡De vértigo!.
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3! ¡Prepárate a estrenar poderes!. Atrae los anillos con la BURBUJA IMAN, conviértete en BOLA DE FUEGO y elige ataque: circular, aéreo, aéreo doble, terrestre o turbo. ¡Impresionante!. SONIC 3. ¡A ver quien te para los pies ahora!.
¡Todo un número uno!
096
000
SCORE 330
TIME 0:43
RINGS 21
Unitros


MEGA DRIVE
SONIC 3
A PARTIR DEL 11 DE MARZO
MAS DE 10.000 PREMIOS TE ESPERAN DONDE NADIE PUEDE VERLOS.
¡¡ Sólo tú con tu SEGAVISOR INTERACTIVO !!
Si el juego va a romperte los esquemas, la Campaña de T.V. no iba a ser menos.
Con SONIC 3, ¡¡LLEGA LA T.V. INTERACTIVA!!.
A partir del 11 de Marzo, deberás estar atento a tu T.V. porque emitiremos el spot de SONIC 3 que desvelará el gran secreto.
Durante el mismo, aparecerá en pantalla una zona roja interactiva. ¡Es el momento!. Ten listo tu SEGAVISOR INTERACTIVO y colócalo sobre ella.
¡Uno de estos personajes aparecerá con toda nitidez!.
SONIC, TAILS, KNUKLES o el malvado ROBOTNIK.
¿Cuál es el tuyo? hay más de 10.000 regalos ocultos en tu SEGA VISOR INTERACTIVO. Entre ellos más de 100 cartuchos de SONIC 3 y miles de sorpresas de lo más exclusivas.
¿Cómo conseguirlo?. Lo encontrarás, totalmente gratis en el Hobby Consolas de Marzo, o bien en el Suplemento Dominical de EL PAIS del 6 de Marzo.
¡No te quedes sin él!. ¡Entra en la dimensión interactiva de SONIC 3!.
¡PREMIO!
¡¡AHORA, ESTRENA MEGA DRIVE CON SONIC 3!!
El Nuevo Pack Incluye:
MEGA DRIVE
2 MANDOS CONTROL
SONIC - SONIC 3
SEGA
MEGA DRIVE
SONIC 3
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
SONIC 3
SONIC
SEGA
16-BIT
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Año X. - Nº 70 - Marzo 1994 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO



Sólo para adictos

Fuerte, muy fuerte es el juego que rompe nuestra portada. Se trata de «In Extremis», un programa de la compañía Delphine, que parece trasladarnos al mundo de «Alien, el octavo pasajero». Estamos en una nave llena de aliens y no tiene que quedar uno vivo... Pero tranquilos, no todo va a ser destruir. También en nuestro número de marzo os proponemos construir ciudades del futuro, «Sim City 2000», reforestar zonas áridas, «Lost Secret of the Rain Forest», devolver la vida a un reino, «The Hand of Fate», curar nuestros dolores corporales internos, «Microcosm»...

Increíble pero cierto: «Mortal Kombat» ha saltado al formato PC y lo ha hecho de una forma contundente. Os proponemos este "juego sangriento" como Punto de Mira, al igual que «Innocent Until Caught», «Return to Zork», «Dungeon Hack», «Oscar». Nuestros Patas Arriba son dos programas tan dispares como buenos: «Sam & Max» y «Dracula Unleased». Y lo mismo ocurre con los maniacos de Ferhergón, que nos presenta «Might and Magic IV» y «Lands of Lore», para disfrutar plenamente de los JDRs.

No podemos olvidarnos, antes de cerrar este editorial, de los tres temas "de vanguardia" que incluimos en este número. CES, Animática y Nuevas Máquinas, son nuestras tres propuestas que engloban la feria americana que se celebró en Las Vegas, el avance tecnológico de una empresa infográfica española y la revolución tecnológica que supone la aparición de nuevas consolas. Como leéis, Micromanía está en todo y con todos.



10 INFORME: NUEVAS MÁQUINAS

Para todos aquellos que ya estéis aburridos de jugar con "lo de siempre", aquí tenéis un estudio a fondo de "las nuevas máquinas de novísima generación": 3DO, Jaguar, CDI y CD 32. Se trata de formatos revolucionarios, con los que pasaréis de un salto de la "época jurásica" del hardware a su siglo XXI.

14 PREVIEW SIM CITY 2000



La cosa es más sencilla, o más complicada según se mire, que «El Palé» o «El Monopoli» –qué tiempos aquellos...–. Los estrategas de Maxis nos presentan un programa que os resultará muy urbano; se trata de «Sim City 2000». En el mismo, como ya sabéis, no os dedicaréis a comprar casas, hoteles o urbanizaciones, sino construir, construir y construir. Y, además, edificar tanto en el presente siglo XX como en el futuro representado por el siglo XXI. Todo un reto para los futuros arquitectos, ingenieros o "padres de la patria".

17 PREVIEW MICROCOSM



Es "un viaje alucinante" lleno de "chips prodigiosos"... La aventura de Psygnosis nos traslada al interior del cuerpo humano, dentro de una nave. Os suena... Es un "tour" parecido al que se hacía en películas como «Viaje alucinante» o «El chip prodigioso». Tenemos que localizar un problema inmerso en nuestro huesos, que nos revuelve las tripas y nos trae de cabeza.

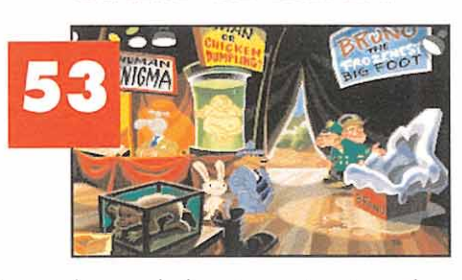
33 REPORTAJE: ANIMÁTICA

Para una vez que tenemos la oportunidad de presumir de la labor patria, no vamos a pasar por alto esta ocasión. Animática, empresa catalana y una de las primeras de Europa en su especialidad, es la vanguardia de la infografía española. En este reportaje os contamos el presente de esta compañía y su futuro más inmediato.

46 PUNTO DE MIRA MORTAL KOMBAT

¿Es uno de los mejores juegos de lucha que existe –en cualquier formato...– o se trata de una polémica constante? Con sangre o sin ella, lo cierto es que «Mortal Kombat» da su golpe de gracia presentando sus armas a los usuarios de PCs. La batalla ha comenzado y la victoria final puede ser vuestra.

53 SAM & MAX



«Sam & Max» es lo último y lo mejor de LucasArts. Por esta sencilla razón, nos hemos dado prisa en terminar el programa para presentaros su destripe. Pero no sintáis lástima; no abrimos en canal al sabueso y a su compañero el conejo. Lo que hacemos es ayudaros a completar esta excelente aventura gráfica de la compañía número uno en esta especialidad, es decir, LucasArts.

60 VIDEOCONSOLAS



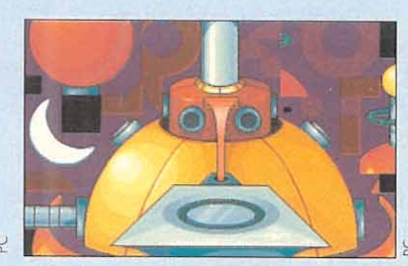
Variedad y calidad son las palabras que mejor definen nuestra sección de Videoconsolas. O no es variedad: «Pinball Dreams», «Bram Stoker´s Dracula», «Aero The Acro-Bat», «T.M.H.T. III Radical Rescue», «Sonic The Hedgehog 3», «Greatest Heavyweights», «Desert Strike», «Clay Fighter» y «Castlevania. The New Generation». De lo que sí estamos seguros es que la calidad de estos juegos es muy alta.

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Oscar López (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco
Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución** Coedis, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)
Circulación controlada por **O.J.D.** Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

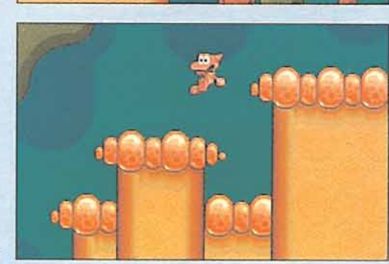
Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

flash

Nueva mascota de Millenium


PC


PC


PC

La compañía británica Millenium, famosa entre otros por los juegos que tienen como protagonista al agente secreto James Pond, está desarrollando un nuevo programa que tendrá como protagonista un personaje llamado Pinkie, para PC y Mega Drive.

Poco se sabe acerca de su desarrollo, salvo que con toda probabilidad será un arcade de plataformas, en el que nuestro protagonista –gran amante de la naturaleza, de los dinosaurios y poco amigo de las armas– vendrá a nuestro planeta en la época de los "grandes reptiles" para salvarlos de la extinción.

Las mejores películas «compactadas»

El auge que están teniendo los sistemas multimedia en nuestro país ha provocado que gran cantidad de software aparezca al mismo tiempo en los Estados Unidos y en España. Tras «Cinemanía 94» de Microsoft, está a punto de llegar «Midnight Movie Madness», una guía visual en la que podremos observar clips y trailers originales de cerca de 100 películas del género. Igualmente, los "trekkies" tendrán sus CD-ROMs monográficos de la serie, y llevarán por nombre «Star Trek: Interactive Technical Manual» y «Star Trek, Deep Space Nine: The Hunt».

Resultaba elemental


PC

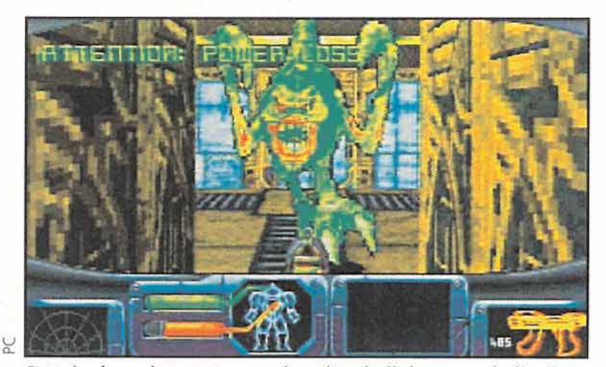

PC

El personaje de Sherlock Holmes nos trae de nuevo una importante novedad de la mano de la compañía Viacom. Se trata del tercer volumen de la serie «Consulting Detective», editada exclusivamente en formato CD-ROM. El programa sigue la línea trazada por sus antecesores, con nuevos casos que resolver y misterios que desvelar, todo ello en unas secuencias de vídeo a todo color realmente fantásticas. Paciencia, que en breve estará disponible.



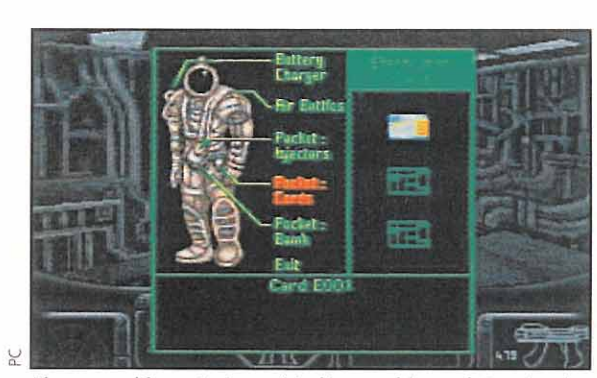
MEGA juego

Una atmósfera opresiva lo envuelve todo. Un sentimiento de soledad absoluta nos invade allí donde vamos. Sólo es un juego. ¿Sólo..? Muchas veces nos cuesta creerlo. Evidentemente, una nueva generación se está abriendo paso. Atrás van quedando los programas cuyo único objetivo era entretener durante un rato al usuario. Algo que no se puede pensar al jugar con «In Extremis». La última producción de Delphine Software viene dispuesta a arrasar. Y no lo decimos únicamente en un sentido metafórico...



PC

Detrás de cada puerta puede saltar la liebre... o el alienígena. Es necesario andar con mil ojos por todos los pasillos.



PC

El acceso al inventario será indispensable en determinadas ocasiones, sobre todo cuando precisemos usar el ascensor.

- **BLUE SPHERE/DELPHINE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **AVENTURA/ARCADE**

La pregunta, en muchas ocasiones, llega a plantearse aun sin quererlo. Porque no es posible contemplar ciertas cosas sin quedarse con la boca abierta por el asombro. Obviamente, estamos hablando de «In Extremis» y lo que nos estamos cuestionando es: ¿cómo lo han hecho? Los culpables de que nos planteemos tantos interrogantes no son otros que los muchachos de Blue Sphere, nuevos en esta plaza si la memoria no nos falla, pero que con el respaldo de Delphine han dado forma a una auténtica "pasada" de la programación.

No habíamos vuelto a saber de Delphine desde «Flashback», ya sabéis, aquella joya con unas animaciones increíbles, la técnica rotoscope y todo lo demás. Pero hay que reconocer que cuando las esperas conducen a resultados como el presente, habría dado igual un par de meses más. "Muy animados están estos", pensaréis. Bueno, no lo vamos a negar. Claro que, cuando contempléis «In Extremis», quizá nos deis la razón.

LA SOLEDAD DEL HÉROE

Un viejo adagio reza que aquel que mata una vez es un asesino, mientras que quien lo hace miles se convierte en un héroe. Adivinad que parte del dicho nos va a tocar asumir.

Estamos en pleno siglo XXI. El hombre ha comenzado a ampliar sus horizontes en dirección al espacio, con la vista puesta en un futuro lejano, cuando las colonias extraterrestres se conviertan en una realidad. De hecho, se estaban desarrollando experimentos en esta línea cuando ocurrió lo que ocurrió. En un laboratorio espacial encargado de investigaciones genéticas ha pasado "algo". Así, entre comillas y tan ambiguo como pueda llegar a sonaros. Nadie sabe qué. Simplemente, los contactos se han perdido y la posición orbital de la nave es un completo enigma. El Ministerio de Defensa terrestre ha convocado en una reunión de urgencia a los más experimentados y capacitados pilotos de todos los sistemas encargándoles la misión de localizar el laboratorio e investigar los hechos acaecidos.

Y aquí aparecemos nosotros, en el papel de Bob Jones, quizá no uno de los más cualificados miembros de las fuerzas de élite, pero sí de los más decididos. Y la aventura comienza en el instante en que la presencia de una desconocida nave es recogida en el radar de Bob, mientras está explorando el cuadrante que le ha tocado en suerte. Los insistentes mensajes en los que se requiere una identificación al desconocido obtienen un silencio total como única respuesta. ¿Será posible que nos encontremos ante el laboratorio? Los monitores de la computadora central señalan la no existencia de vida a bordo. Y cuando nos disponemos a comunicar el descubrimiento, las pantallas del puesto de mando parecen volverse locas. Continuos mensajes de averías se suceden ante nuestros atónitos ojos. Hasta que somos informados de que nuestra nave está a punto de desintegrarse. No hay un segundo que perder. Bob se viste rápidamente con su traje espacial dispuesto a abordar la nave que flota frente a él.

Algo desconocido y muy peligroso ha invadido la nave y Bob está solo. Completamente solo... El terror se apodera de él.

Apenas se ha acercado hasta el laboratorio, cuando una explosión le sacude con una violencia desmesurada. Los sistemas de su traje le indican los leves daños que éste ha sufrido. Pero esos mensajes pierden su importancia cuando Bob descubre, entre asombrado y horrorizado, lo que se oculta en el perdido centro de investigación.

Una terrible lucha debe haberse producido allí, y no parecen existir supervivientes. Tales temores quedan confirmados al descubrir a uno de los tripulantes o, mejor dicho, lo que queda de él. Algo desconocido y muy peligroso ha invadido la nave. El terror comienza a apoderarse de nuestro protagonista cuando un agudo chillido llega hasta sus oídos. Aquello que ha acabado con los científicos todavía ronda por los pasillos, y entonces Bob se da cuenta de que la evacuación no le concedió el tiempo necesario para informar sobre su posición. Nadie sabe que está allí. Se encuentra solo. Completamente solo...

LA CLAUSTROFOBIA HECHA JUEGO

Si por algo destaca «In Extremis» es por su sensacional ambientación. Una sensación asfixiante y claustrofóbica nos invade nada más comenzar a

IN EXTREMIS



Nadie puede oír tus gritos...

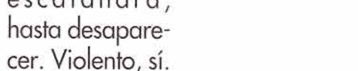
deambular por los pasillos del laboratorio. Un sentimiento de angustia comparable al que cualquiera pudo sufrir ante las imágenes de una película que nos viene a la memoria como un fogonazo, «Alien. El octavo pasajero». «In Extremis» no tiene nada que envidiar al fantástico film de Ridley Scott en cuanto a su atmósfera, pesada y realista, y su argumento, en cierto modo similar.

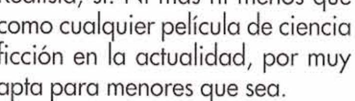
Lo que ha ocurrido no se sabe a ciencia cierta, pero está claro que algún experimento se les ha ido de las manos a sus tripulantes. Un terrible experimento, pues todas las cubiertas de la nave aparecen pobladas por dantescas criaturas que nos han confundido con la mosca que se queda prendida en una telaraña, puesto que nada más detectar nuestra presencia han comenzado un acoso que puede acabar, a no ser que lo remediemos, con nuestra destrucción.

Esta producción al alimón de Blue Sphere y Delphine se ha diseñado como una combinación de aventura y arcade, presentando en pantalla una conseguida perspectiva subjetiva, a la que se han añadido detalles que llegan a sorprender, tanto por su perfección técnica, como por su originalidad. El primer punto reseñable hace mención a algo que, de entrada, puede parecer extraño. Nada más comenzar a andar, podremos apreciar cómo toda la imagen de la pantalla "tiembla", se mueve al mismo tiempo que lo hacemos nosotros. No, vuestro monitor está bien, no os preocupéis. Lo que ocurre es que el realismo de «In Extremis» llega a tan altas cotas que hasta ese movimiento ascendente y descendente que todos tenemos al desplazarnos ha sido fielmente reflejado.

El segundo punto hace referencia al entorno del protagonista. Recordemos que somos astronautas. Como tales, vamos equipados con un traje apropiado. Y claro, nuestro rostro se encuentra aislado del exterior. Por eso, cuando consigamos eliminar a algún enemigo –y disculpadnos por lo violento de la expresión– haciéndolo reventar a base de disparos, observaremos cómo sus repugnantes fluidos se deslizan por el cristal de nuestra escafandra, hasta desaparecer. Violento, sí. Realista, sí. Ni más ni menos que como cualquier película de ciencia ficción en la actualidad, por muy apta para menores que sea.

«In Extremis» no tiene nada que envidiar a «Alien. El 8º pasajero» en cuanto a su gran realismo y excelente historia.





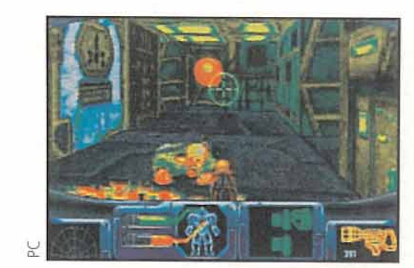
DEL ROTOSCOPE AL 3D

Si la memoria no nos falla, este es el primer programa en el que Delphine se adentra en el 3D. Recordemos que «Cruise for a Corpse» estaba diseñado como una aventura gráfica, haciendo uso de vectores y perspectivas tridimensionales en parte de su desarrollo y, por tanto, no debe ser considerado como un juego 3D.

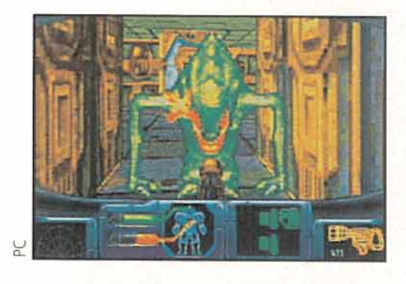
Y lo han hecho a lo grande. Delphine ha desplegado un talento enorme para la realización de un fabuloso programa en el que, en todo caso, podría echarse de menos algo más de velocidad. Pero más bien pensamos que el ritmo impuesto no ha sido limitación de la técnica de programación, sino que está hecho a propósito, pues nos encontramos inmersos en un ambiente en el que la excesiva rapidez chocaría con el tono realista.

Para finalizar, podríamos decir que «In Extremis» es uno de esos programas con los que gusta jugar durante mucho tiempo. Tomándoselo con tranquilidad, avanzando poco a poco, explorando todos los rincones del mapeado de los numerosos niveles que lo conforman, pudiendo, incluso, aguantar durante semanas ante el ordenador sin perder ni un ápice de interés por parte del usuario en cuestión. Es un juego, en definitiva, realizado con una perfección exquisita, con el gusto por los detalles de calidad que hacen a un programa sobresalir de entre la masa y situarse en una posición privilegiada. En pocas palabras, un megajuego por derecho propio.

F.D.L.



PC



PC



PC

La fauna que puebla el laboratorio espacial ha decidido que en su territorio no hay sitio para nosotros.



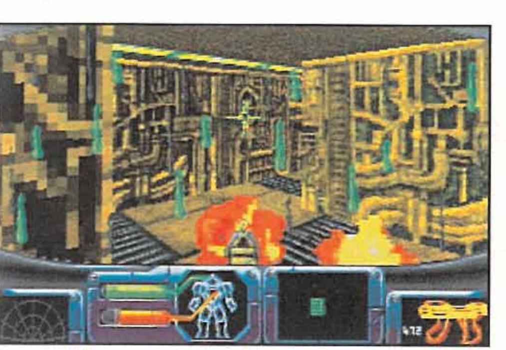
ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	95
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	92



Prácticamente todo. La sensación de realismo conseguida, el envolvente argumento, la fantástica realización técnica...



Juegos como «In Extremis» no tienen puntos negativos. Solamente podríamos reprocharle algo si no nos gustarán los programas en 3D.



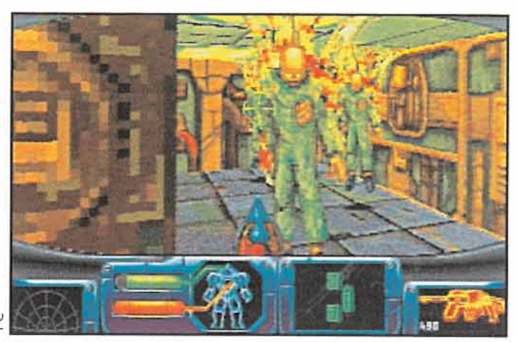
PC

Se necesita un estómago fuerte para soportar la visión de los repugnantes restos de los enemigos.



PC

Hay que tener mucha cabeza, sí señor. Pero comparándonos con el ser de la imagen, no hay color.



PC

Algo está muy claro, y es que los programadores de «In Extremis» nos parecen un "pelín" retorcidos.

flash

Junto al lado oscuro



PC

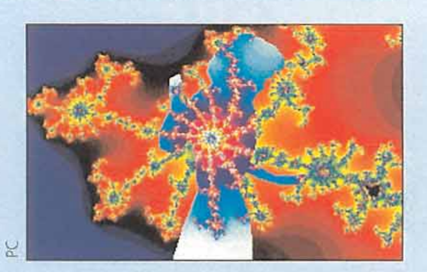
LucasArts, tras el gran éxito obtenido con «X-Wing» y sus posteriores discos de misiones, está a punto de lanzar «Tie Fighter», una nueva aventura espacial. Con un método de control muy parecido al primero, en esta ocasión no lucharemos junto a las fuerzas rebeldes, sino con el Imperio, a los mandos de la flota de Darth Vader. Nuevas aventuras y misiones que llevar a cabo estarán disponibles hacia la primavera, en lo que promete convertirse en otro éxito de la todopoderosa LucasArts.

Viene para hacernos compañía

Mucho hemos tenido que esperar para disfrutar de la segunda parte de «Alone in the Dark», de la compañía francesa Infogrames. Erbe ha anunciado que en breve tiempo este programa estará con nosotros, dispuesto a ponernos la carne de gallina con sus espectaculares escenarios y escalofriantes personajes. Y además, como no podía ser de otro modo, con todos los textos traducidos a nuestro idioma.

Vídeos musicales en Pc y Amiga CD32

«Video CD» es el nombre de un nuevo producto de la compañía Omnimedia. Gracias a él, podremos visualizar discos compactos que unen tanto música como vídeo.



PC

Así, en nuestras pantallas de PC y Amiga CD32, tendremos la oportunidad de ver los últimos éxitos de artistas como Pink Floyd, Tina Turner o Queen, como si de un video-clip de televisión se tratara. Además, también será posible utilizarlo para los juegos que aparezcan en dicho soporte.

Combat Classics 2

Dos de las compañías con mayor prestigio en el campo de los juegos de estrategia son sin duda alguna Empire y Micro Prose. Pues si por separado son dos auténticos "monstruos", imaginaros lo que puede ser un pack que reúne tres grandes títulos para PC de ambas firmas. Los programas del paquete que lleva por título «Combat Classics 2 » son: «F-19 Stealth Fighter» y «Silent Service II» de Micro Prose, junto con «Pacifc Islands» de Empire, con lo que la diversión parece estar asegurada para los incondicionales de la simulación.

Actualidad

LOS NUEVOS PROYECTOS DE INTERPLAY

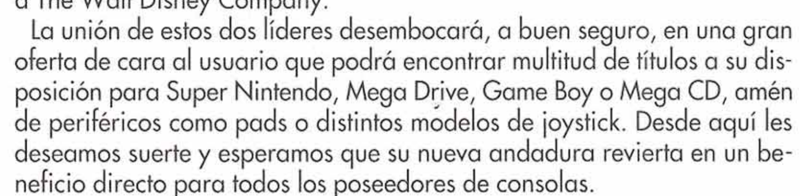
PC

PC

Alyson Goddard, directora de relaciones públicas para Europa de Interplay, visitó nuestra redacción para mostrarnos los nuevos juegos de la compañía. Comenzamos con «Star Trek 25 Anniversary CD-ROM», una nueva versión de la aventura en la que se han incluido las voces reales de los protagonistas de la serie y se han modificado las dos últimas misiones. «Sim City CD-ROM» es una reedición del clásico juego al que se le han incorporado mejoras como vídeo real, efectos de sonido digitales... en fin el resultado es bastante impresionante. «Castle II Siege & Conquest CD-ROM» también incluye escenas de películas de época además de una base de datos cedida por la BBC en la que se explica todo sobre las fortalezas medievales. Otra interesante iniciativa de Interplay es «10th Anniversary Anthology», una colección de juegos clásicos en CD. «Voyeur» es un juego de CD-ROM en el que se junta el espionaje y el sexo, está protagonizado por los actores Robert Culp y Grace Zabriskie. «Zombie Dinos from the Planet Zeltoid» combina emoción y aventura mezcladas con dinosaurios y viajes en el tiempo. Como veis, una auténtica avalancha de CD-ROMs.

En cuanto a proyectos para algo más adelante, podemos destacar «Stonekeep», que parece definitivamente sólo saldrá en CD-ROM, «Space Federation», un producto en floppy que nos lleva a lejanas galaxias y «Star Trek: Starfleet Academy» también en floppy y basado de nuevo en la popular serie de TV.

LA NUEVA ANDADURA DE ACCLAIM



La compañía norteamericana Acclaim Entertainment, cuyos productos para consola son harto conocidos, comercializados bajo las marcas Acc, LJN, Flying Edge y Arena, ha llegado recientemente a un acuerdo para la distribución en nuestro país de sus programas a través de Buena Vista Home Video, empresa perteneciente a The Walt Disney Company.

La unión de estos dos líderes desembocará, a buen seguro, en una gran oferta de cara al usuario que podrá encontrar multitud de títulos a su disposición para Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy o Mega CD, amén de periféricos como pads o distintos modelos de joystick. Desde aquí les deseamos suerte y esperamos que su nueva andadura revierta en un beneficio directo para todos los poseedores de consolas.

LA LOCURA LLEGA A TOPO

SUPER SCRYLIS 3D

TOPO SOFTWARE
En preparación: **PC**

Fuentes bien informadas nos han confirmado que en Topo Software se están empezando a volver locos y quieren hacer lo propio con todos nosotros. La causa no es otra que su más reciente y ultra adictiva producción, «Super Scrylis 3D». Esta viene a ser a los juegos de ordenador lo que el cubo de Rubik fue a los rompecabezas. Se trata de un programa en el que tendremos que manejar y rotar cuerpos geométricos en el espacio, con el único objetivo de encajar de un modo determinado diversas piezas hasta resolver el puzzle. Parece fácil, ¿verdad? Pues no lo es en absoluto. Por lo menos, una vez superados los cuatro o cinco primeros niveles. Además, como el afán por conseguir resolver las pruebas a que nos somete «Super Scrylis» es cada vez mayor, el componente de adicción del juego es exagerado. Estamos ya impacientes por jugar con él .



PC



PC

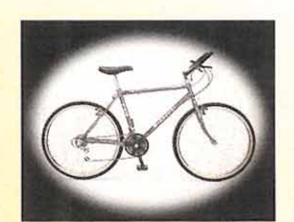
LOS MEJORES JUEGOS DEL 93





Aquí tenéis la lista de los mejores del 93 obtenida del recuento de los votos que todos vosotros nos habéis enviado. Aprovechamos, además, esta ocasión para agradeceros vuestra participación.

PROGRAMA DEL AÑO : DAY OF THE TENTACLE
ROL: COBRA MISSION
ESTRATEGIA: DUNE 2
SIMULADOR: X-WING
AVENTURA: DAY OF THE TENTACLE
ARCADE: PRINCE OF PERSIA 2
DEPORTIVO: PC FUTBOL
GRÁFICOS: THE 7TH GUEST
BANDA SONORA: X-WING
PROGRAMA EN CD-ROM: THE 7TH GUEST



Ganadores de una Mountain Bike de la convocatoria «Los mejores juegos del 93»

Pedro José Portero Gaona. (Zaragoza)
Pablo Rodríguez Oitabén. (Vigo)
David Toledo Esquina.(Burjassot-Valencia)
Jose M. Correa Pablos.(Sta.Coloma-Barcelona)
José J. Martínez Sarmentero. (Valladolid)
Jose A. Torres Arroyo. (Majadahonda-Madrid)
Sergio Sánchez Franco. (Las Gabias-Granada)
Jesús Candeal Gómez. (Ariño-Teruel)
Iván Risquez Murillo. (Cerdanyola del Valles)
Rubén González Pedrero. (Rivas-Madrid)



OTRA DIMENSIÓN
LEOKADIAN

■ BLOODHOUSE
■ En preparación: **AMIGA, PC**





PC

Comandados por Mikko Miettienen, el equipo de Bloodhouse está enfrascado en la programación de un juego que saldrá, con toda probabilidad, al mercado en verano. Su nombre es «Leokadian», y se trata de una aventura en la que se ha recreado una atmósfera que nos recordará a la de la famosa serie de TV, «Twin Peaks».

Leokadian es el nombre de la ciudad en que se desarrolla la acción. Allí está pasando sus vacaciones Benjamin, el protagonista, junto a su tío, un inventor chiflado. El alocado científico ha descubierto algo muy importante: el secreto de los viajes en el tiempo. La máquina que permite acceder a diversas épocas de la historia será, accidentalmente, manipulada por Benjamin, abriendo una puerta que, para más inri, en lugar de permitir el paso a un túnel temporal, lo hace a otra dimensión.

«KGB» EN CD-ROM
CONSPIRACY

■ CRYO/VIRGIN
■ En preparación: PC CD ROM



PC

Al final han conseguido ponerte el uniforme de la KGB.

En breve se publicará en nuestro país «Conspiracy», una versión "enhanced" de «KGB» que incorpora multitud de magníficas animaciones, entre las que se incluyen unas muy especiales. Tanto, que están protagonizadas por uno de los actores más conocidos del mundo del cine, Donald Sutherland. Este ha prestado su carismática imagen al programa encarnando al padre del héroe de la historia que se narra en el juego. Por tanto, ahora podemos tener un aliciente más para disfrutar de la más reciente producción en Cd-Rom de Virgin.

PEQUEÑOS PERO VELOCES
MICROMACHINES

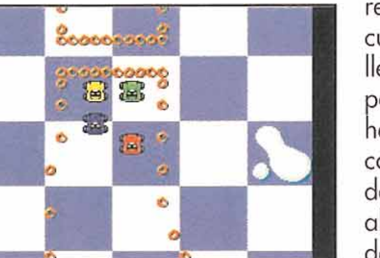
■ CODEMASTERS
■ Disponible: **AMIGA IMPORTACION**
■ En preparación: **PC**



AMIGA

Son pequeños, muy pequeños, y corren que se las pelan. Son, por supuesto, los Micromachines. Sí, esas diminutas reproducciones de vehículos a motor que desde hace un tiempo causan furor en las jugueterías. Ahora, también provocarán estragos en los ordenadores, pues acaba de salir la versión Amiga –en el mercado inglés–, y en breve lo hará la de PC.

Tras su debut en el mundo de las consolas, «Micromachines» viene con ganas de conseguir un gran éxito en formato ordenador. Y puede lograrlo sin excesivos problemas, la verdad sea dicha. Nos encontraremos con las carreras más competitivas y estrafalarias que imaginemos. Tendremos que pilotar nuestras máquinas a través de decorados tan "sugerentes" como un pupitre de escuela, una bañera, un jardín lleno de flores, etc. Coches deportivos, fórmulas 1, tanques, helicópteros y otros vehículos conforman la pequeña fauna de «Micromachines». Un título al que habrá que seguir muy de cerca.



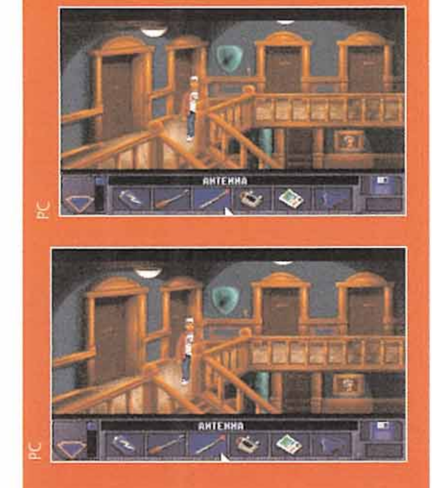
PC

ACCIÓN TOTAL
SCAVENGER 4

■ PSYGNOSIS
■ En preparación: PC CD ROM

Tras el lanzamiento de «Microcosm», Psygnosis nos tiene preparado otro estupendo CD-ROM, cuyo título provisional es «Scavenger 4». Se trata de un shoot'em up estructurado en cuatro niveles multifase cuya característica principal es una elevadísima calidad gráfica. El equipo de programación está formado por doce personas que trabajan sin descanso en pro de realizar uno de los juegos más espectaculares que se hayan visto hasta la fecha.

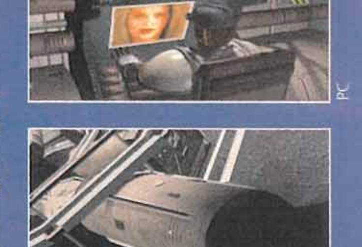
El nombre del juego hace referencia al de la nave que manejamos, «Scavenger». Nuestra misión será descubrir el motivo por el que los ordenadores de un sistema solar lejano, se han empezado a volver locos. Por el momento, no se ha establecido su fecha de lanzamiento pero esperamos que no se demore demasiado.



PC

DISEÑO ITALIANO
ALIEN VIRUS

■ ICE SOFTWARE
■ En preparación: **PC CD-ROM**



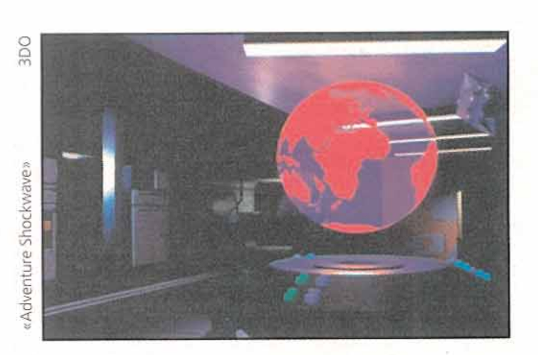
PC

La fecha aproximada de lanzamiento de «Alien Virus» será el próximo verano. Y ya nos parece muy tarde. La razón no es otra que los comentarios que hemos podido oír sobre este juego. Se dice que «Alien Virus» posee tal calidad que es probable llegue a desplazar a títulos como «The Lawnmower Man» o «Rise of the Robots» en el mundo del CD. «Alien Virus» está siendo programado por un equipo italiano, y es una aventura espacial con estrategia. El protagonista del juego es un ingeniero que regresa a casa tras permanecer tres meses en el espacio. Al llegar a su hogar, se entera de que su chica, Cherry, y toda la gente que conocía ha desaparecido sin dejar el más mínimo rastro. Nuestra tarea será encontrar a los personajes desaparecidos. Todas y cada una de las escenas de «Alien Virus» combinan el 3D con secuencias de acción. Espectacular y simple de manejar, gracias a su interface "point and click", cuenta además con multitud de digitalizaciones sonoras que contribuyen a crear una perfecta ambientación.

NUEVAS M

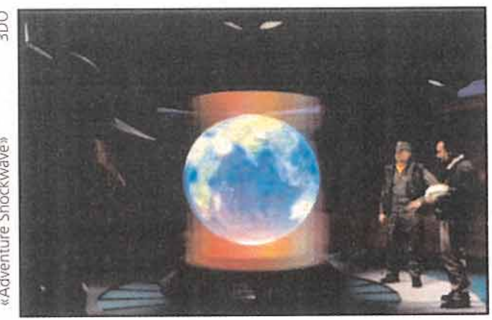
Más allá de los 32 bits

3DO, Jaguar, CD-I, CD 32... No cejamos en nuestro asombro según vamos leyendo las siglas de lo que siempre se promete será el estándar del futuro. ¿Qué hay de cierto en lo que nos prometen las distintas compañías? Sobre este tema podría correr mucho la tinta. En este artículo intentaremos desvelar algunos de los misterios que rodean las nuevas máquinas. Esperamos que os sea útil.


3DO «Adventure Shockwave»



3DO «C.P.U Bach»


3DO «Adventure Shockwave»

3DO: una apuesta por el futuro

Tres letras han estado recientemente en la boca de todos los aficionados a los videojuegos. Estas son 3DO. Desde que se creó el estándar hasta ahora han transcurrido muchos meses. La pregunta que inevitablemente surge es, ¿existe de verdad el formato 3DO?

Pues existe, al menos en Estados Unidos, y desde mayo también estará disponible en el Reino Unido. Panasonic ha sido la primera compañía en distribuir comercialmente lo que ya se contempla como la máquina del futuro. Real 3DO, nombre comercial que recibe 3DO de la multinacional japonesa, cuesta algo menos de cien mil pesetas, se basa en un CD, no en cartucho, y se puede adquirir, de momento, sólo en lugares muy selectos.

¿Cuáles son las características técnicas de esta nueva máquina? Pues os las vamos a explicar brevemente. En primer lugar destaca la posibilidad de mostrar imágenes en 24 bits. Esto implica que contaremos con más de dieciséis millones de colores en la pantalla. Si tenéis en cuenta que las emisiones de televisión sólo permiten alrededor de dos millones os podréis hacer una idea de lo que tendremos ante nuestros ojos.

La velocidad de proceso de animación de 3DO es alrededor de cincuenta veces más rápida que la de las videoconsolas y los ordenadores personales. En cifras significa poder mover de 36 a 64 millones de pixels por segundo.

El sonido de 3DO es comparable al del CD Audio, con el que por supuesto es totalmente compatible.

En lo referente a la animación, 3DO permite pantalla completa a una media de 30 imágenes por segundo, os recordamos que el cine muestra 24 imágenes por segundo.

El CD de 3DO posee doble velocidad para conseguir mayor rapidez de acceso y transferencia de datos. Y, para terminar, 3DO es compatible con Foto CD.

Resulta algo impresionante leer esta serie de características, sin embargo todavía hay más. El acuerdo MPEG (Motion Pictures Experts Group), un sistema de compresión de imágenes de vídeo, es soportado también por 3DO. ¿Esto que supone? Supone que podremos acceder al vídeo digital desde nuestro 3DO. Ver películas como si se tratara de un reproductor de cinta pero con una calidad de imagen y sonido muy superior a la actual. En breve estará disponible una expansión hardware para esta revolucionaria máquina con MPEG incorporada. Hasta entonces los compradores de un 3DO tendrán que conformarse con una emulación software de MPEG que tiene por nombre CinePak Vídeo y se entrega con la máquina.

Pero la principal ventaja de 3DO no tiene nada que ver con la tecnología con la que ha sido desarrollada. Se trata más bien de una cuestión de marketing. 3DO, desde sus inicios, se ha desarrollado con la idea de convertirse en un estándar. Algo así como el VHS con el vídeo. De este modo, cualquier compañía puede fabricar y vender su propio 3DO con la única limitación de cumplir las características técnicas propuestas por la 3DO Company. Asimismo, los integrantes de 3DO Company son Matsushita (Panasonic, Technics y National), AT&T, Time Warner, MCA, Electronic Arts y Kleiner Perkins Caufield & Byers. En ellos reconoceréis a una buena parte de los líderes de la industria de entretenimiento y comunicaciones. Una garantía para 3DO.

En lo referente al software, la lista de las compañías que están dispuestas a apoyar al 3DO crece día a día. Entre ellas: Acces Software Inc., American Laser Games, Bandai, Bullfrog, Core, Cryo, Dinamic Multimedia, Dino Dini Outside Edge, Domark, Dynamix, Electronic Arts, Europress, GameTek, Gremlin, Interplay, Jaleco, Loriciel, Maxis, Microids, Microvalue, Microprose, Millennium, Namco, Ocean, Psygnosis, ReadySoft, Renegade, Sierra On Line, Silmarils, The Software Toolworks, Sunsoft, Trilobyte, THQ, UBI Soft, Virgin..., más una larga lista que ya alcanza a más de doscientas compañías del mundo entero.

Los juegos ya disponibles son: «Crash and Burn», «Shock Wave», «IntelliPlay Football», «Twisted», «Star Trek: The Next Generation», «Total Eclipse», «Stellar 7», «3D Football», «Mad Dog MacCree», «The Ocean Below», «Pga Tour Golf», «Space Shuttle», «Road and Rash», «Out of This World», «Putt Putt Joins the Parade», «Putt Putt Goes to the Moon», «John Madden Football», «Peter Pan», «Battle Chess» y «Lemmings». Y muchos más en breve.

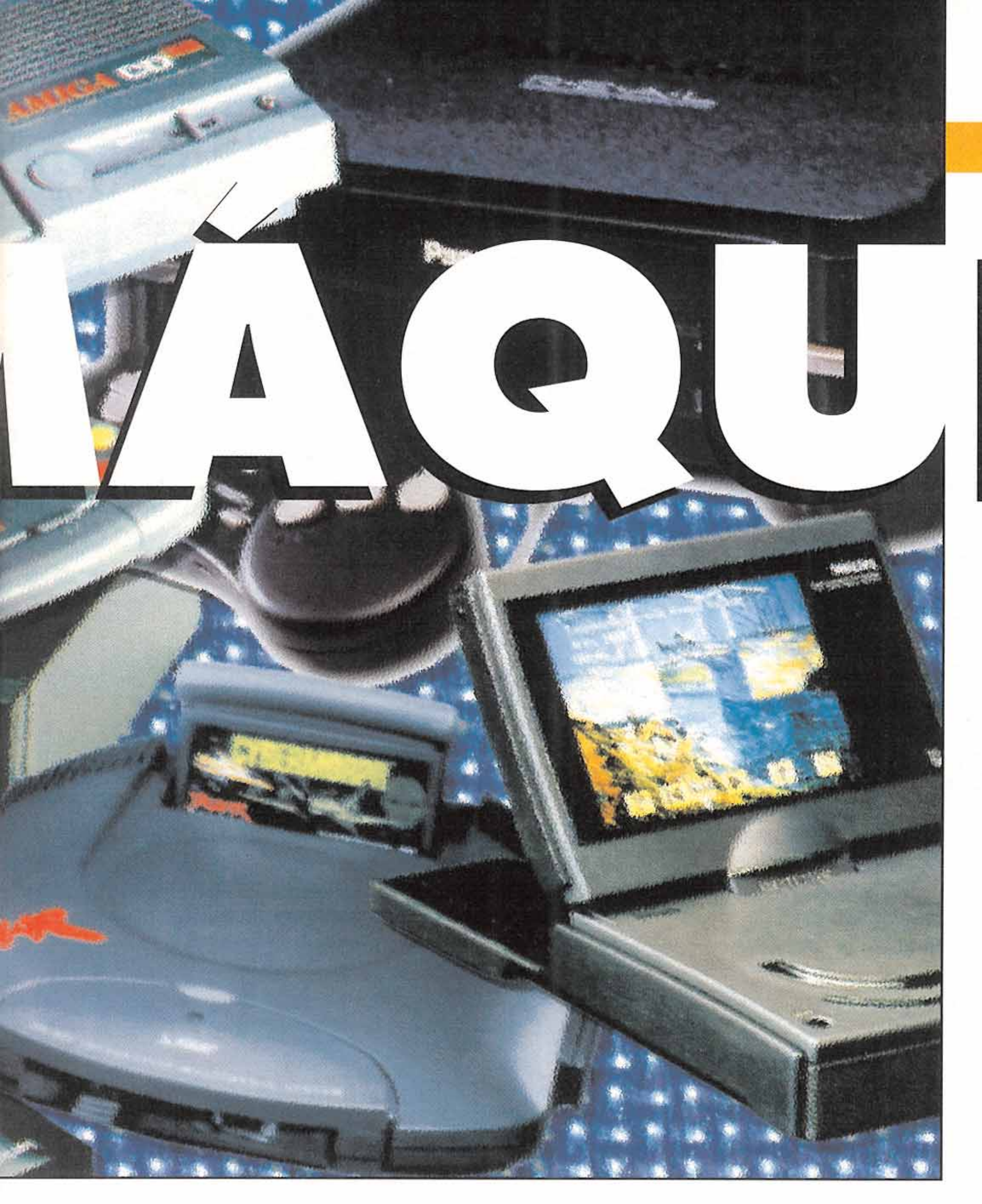

Jaguar «Cybermorph»

¿Qué futuro le aguarda a 3DO en nuestro país? Es difícil de determinar. Expectativas: todas. Realidades: Panasonic no tiene aún fecha de lanzamiento de su Real 3DO, e igual ocurre con los modelos de AT&T o Sanyo. La respuesta a esta pregunta sólo podremos darla cuando las compañías se decidan a que esta poderosa máquina esté en los estantes de nuestras tiendas. En ese momento veremos si 3DO responde de verdad a las esperanzas depositadas en él.

Jaguar: por delante de su tiempo

Atari Corporation llevaba un par de años anunciando que trabajaban en una super máquina. Su nombre clave: Panther. La pantera de la multinacional americana iba a poseer unas características técnicas revolucionarias. De repente, cuando todos esperábamos que anunciasen su lanzamiento, desaparece toda referencia al proyecto. Para reaparecer en forma de otro felino, un jaguar, con unas posibilidades realmente impresionantes.

Jaguar, al igual que Real 3DO, ya se está vendiendo en Estados Unidos. Para el resto del mundo no hay fechas, no hay proyectos... En nuestro país pa-



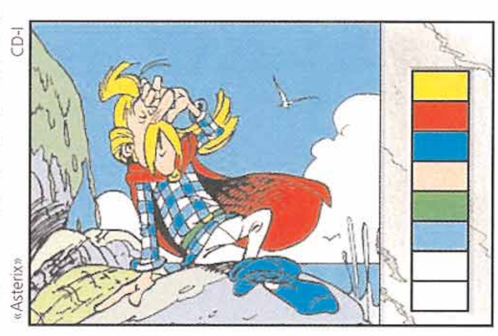
ÁQUINAS

rece que las primeras unidades serán importadas durante este mes de marzo. ¿Será cierto?

Las características técnicas de Jaguar son sorprendentes. Primero, una CPU de 64 bits que permite mover cantidades superiores a los 850 millones de pixel por segundo. Por supuesto Jaguar permite imágenes en 24 bits en una resolución de 768 por 576 pixels, los tan traídos y llevados 16.8 millones de colores y cinco procesadores destinados a gráficos, sonido y efectos que aumentan el rendimiento de la consola. Posee 16 megabits de DRAM y sus juegos vienen en cartucho. En breve estará disponible un CD-ROM.

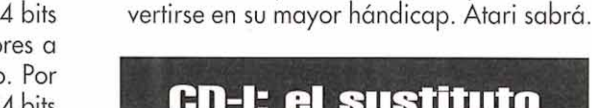

CD-I «The Mistery of Kether»

Atari nunca ha tenido demasiada suerte con sus máquinas. ST llegó a popularizarse pero STE cayó pronto en el olvido. Esperemos que Jaguar no sufra el mismo destino. De momento no existe demasiado software para esta consola de 64 bits. Se entrega con un juego en 3D denominado «Cybermorph» y están disponibles títulos como «Raiden», «Crescent Galaxy», «Dino Dudes», que en versión de ordenador se llama «The Humans», «Club Drive», «Alien vs. Predator», «Chequered Flag II», «Kasuma Ninja» y «Tiny Toon Adventures».

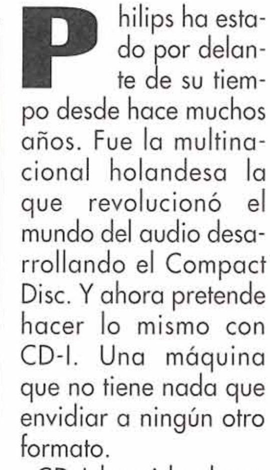

CD-I «Asterix»


CD-I «Shao Lin's Road»

Nadie pone en duda que Jaguar es una máquina por delante de su tiempo. Aunque parece que la decisión de no lanzarla con CD desde el primer momento puede convertirse en su mayor hándicap. Atari sabrá.



CD-I: el sustituto del vídeo



Philips ha estado por delante de su tiempo desde hace muchos años. Fue la multinacional holandesa la que revolucionó el mundo del audio desarrollando el Compact Disc. Y ahora pretende hacer lo mismo con CD-I. Una máquina que no tiene nada que envidiar a ningún otro formato.

CD-I ha sido desarrollado como la extensión lógica de CD Audio. La idea de los ingenieros de Philips es la de sustituir en el ámbito doméstico al CD Audio, Photo CD y al vídeo. Y hacerlo todo con una misma máquina enteramente multimedia. El hardware de CD-I es bastante específico y también bastante desconocido. Básicamente se trata de un lector de CD y de una extensa colección de chips muy específicos destinados a recoger los datos de la unidad y transformarlos en imagen y sonido.



El mayor hándicap de CD-I está en haber sido desarrollado a espaldas, por llamarlo de alguna forma, a los ingenieros de software de entretenimiento. Lo contrario de 3DO. CD-I está conceptuado más bien como máquina de educación con capacidades multimedia que como una consola de videojuegos. De ahí la importante falta de software de entretenimiento que CD-I sufre. Existen multitud de títulos musicales, artísticos, educativos..., pero se ha olvidado, de momento, el aspecto más lúdico del aparato.

No le faltan, en cualquier caso, capacidades a CD-I para impresionarnos técnicamente. Y más si añadimos que en breve aparecerá una extensión hardware que permite compresión MPEG y da acceso a los usuarios de CD-I al vídeo digital. Con 74 minutos de audio y vídeo en un simple CD los juegos que utilicen está posibilidad serán sin lugar a dudas espectaculares. Y si no llega a haberlos al menos podremos utilizar CD-I como reproductor de películas. En Estados Unidos ya se venden los primeros títulos y se espera que para finales de este año el número de filmes disponibles en CD-I aumente considerablemente.

CD-I es la máquina que más tiempo lleva en el mercado de todas las que os hablamos en este reportaje. Es, también, la única que se puede adquirir oficialmente en España por el momento. Sin embargo su cuota de mercado todavía no ha pasado de ser algo marginal.

CD 32: la evolución de Amiga

Commodore nunca ha tenido demasiada suerte en nuestro país. Su Amiga llegó tarde y cuando parecía que se iba a imponer definitivamente fue ampliamente, pese a quien pese, sobrepasado por el PC. Amiga 500, 500 Plus y por último Amiga 1200 fueron los diferentes modelos que la multinacional intentó imponer. Ahora le ha llegado el turno al CD con CD 32, una modificación del injustamente olvidado CDTV.

El CD 32 está funcionando bastante bien en todo el Reino Unido. Son bastantes las compañías que dedican parte de sus esfuerzos a desarrollar software para esta máquina. Para los aficionados a leer las características técnicas diremos que CD 32 es básicamente un Amiga 1200 al que se le ha incorporado un CD-ROM de doble velocidad y del que se ha eliminado el teclado y la unidad de disquete. Posee un microprocesador 68020 a 14 MhZ, dos megas de memoria RAM y una paleta de 16 millones de colores de los que puede, como máximo, mostrar 256.000 en pantalla en resolución 800 por 600. CD 32 es compatible con Photo CD y CD Audio.

De todas las máquinas de este informe es la que dispone de mayor número de títulos de software. Con el problema añadido de que Commodore no tiene representación oficial en España y sólo se pueden conseguir los juegos en algunas tiendas especializadas.

Una de las principales ventajas de CD 32, y también una de sus principales limitaciones, es que es fácilmente convertible en un potente ordenador personal gracias a los puertos que posee y que permiten conectarle desde un teclado hasta un ratón pasando por una unidad de disquete o un disco duro.

CD 32 es una interesantísima máquina. Sin embargo ha sido diseñada como una extensión de una arquitectura, Amiga 1200, ya existente en formato de computadora. Tiene los pros de un ordenador y todos sus contras.

Equipo Micromanía


CD 32 «Alfred Chicken»


CD 32 «D. Generation»



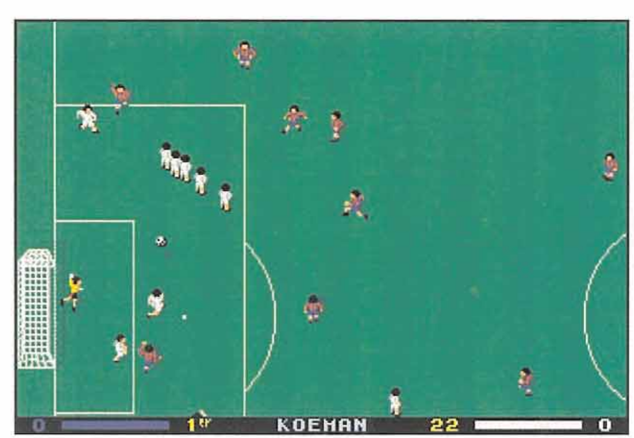
CD 32 «Liberation»

La Liga más competi

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA



Con los com
de MICHAEL R

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO



El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia». Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes». Calificación: Excelente 5 sobre 5
★★★★★

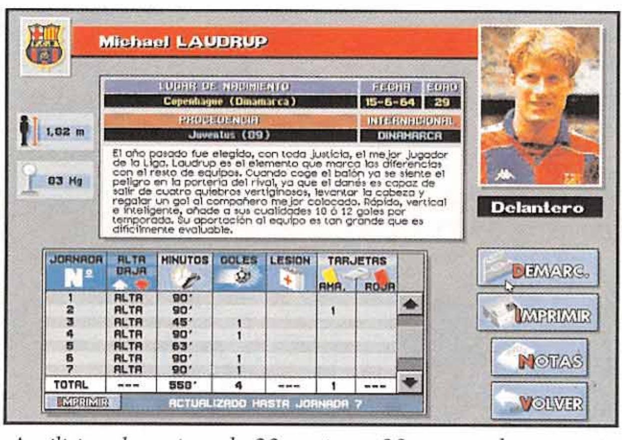
da se decide en tu PC



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

La Liga al completo

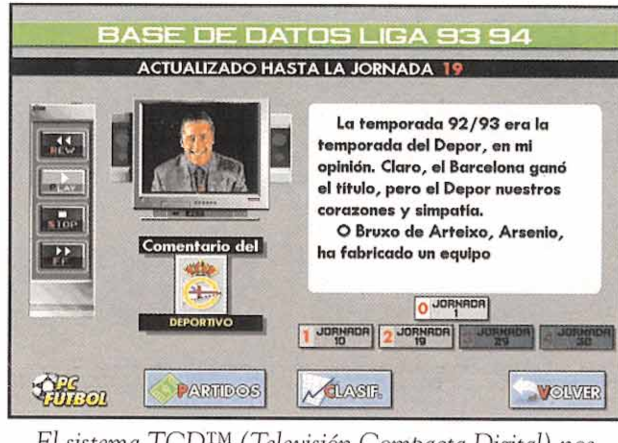
Actualizaciones



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,...



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



...más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



...el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

la prensa especializada:

pcmanía

«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil...». Calificación: 84 sobre 100

AGOTADA
1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN a la venta en tu kiosco y en las mejores tiendas de informática por sólo
2.500 ptas.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFUTBOL**
Por sólo 2.500.- pts.

❑ **PCFUTBOL + PCBASKET**
Por sólo 3.995.- pts.

❑ **PCBASKET**
Por sólo 1.995.- pts.

❑ **Los 4 discos de Actualización**
Por sólo 1.995.- pts.

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad........................Codigo postal...............
Provincia........................Teléfono(.......)...............
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...............

Firma:

MICROMANÍA

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ American express
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST, S.L.

Tarjeta de crédito número........................
Nombre del titular........................
....
Fecha de caducidad........../........../............

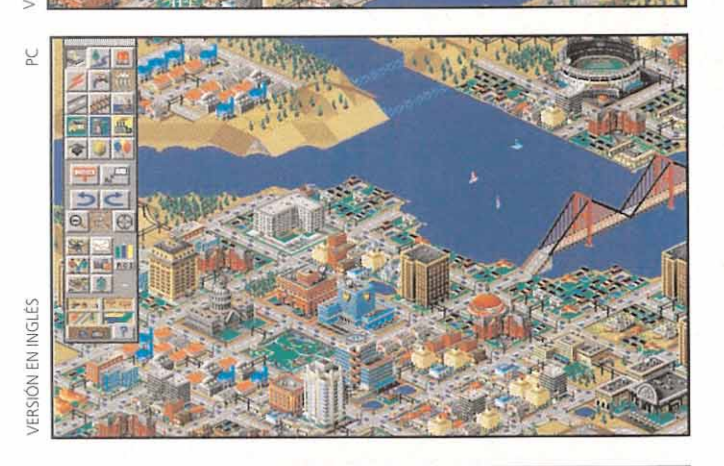
Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

PREVIEW

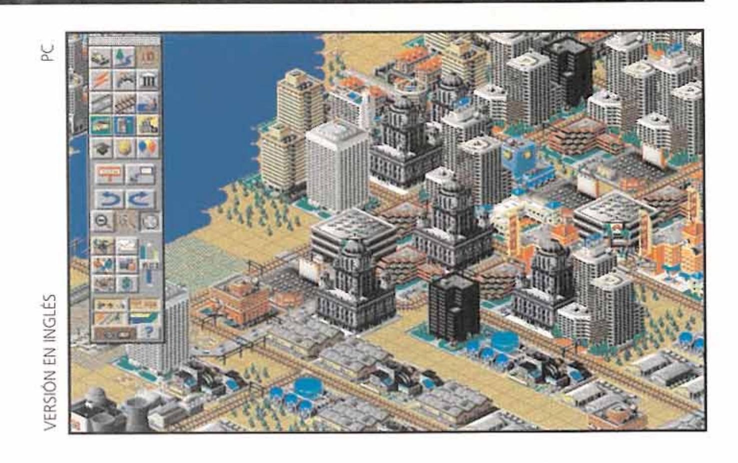
SIM CITY 2000

Maxis no deja de sorprendernos constantemente con creaciones que aportan algo nuevo al género del software de entretenimiento, donde la originalidad en bastantes casos brilla por su ausencia. Su serie "Sim" ha servido para que muchos de nosotros hagamos realidad un sueño: edificar nuestra propia ciudad y gobernarla correctamente.



PC — VERSIÓN EN INGLÉS

El Rey de la Construcción



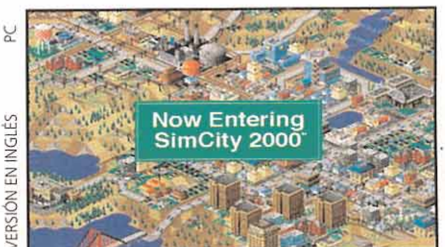
PC — VERSIÓN EN INGLÉS

- **MAXIS**
- En Preparación: **PC, Macintosh**
- **SIMULADOR**

Mucho ha llovido desde la aparición, a comienzos de esta década, de un nuevo tipo de programa, en el que no había que disparar contra nada, ni resolver complicados misterios, ni devanarse los sesos con puzzles de complicadas figuras geométricas de diferente formas. Su objetivo era llevar las civilizaciones más diversas a la pantalla de nuestros ordenadores con total fidelidad. Maxis lanzó al mercado entonces una gama de programas en los que el objetivo principal era crear y hacer crecer varias "comunidades", desde algo tan simple como es una ciudad o un hormiguero, hasta algunas más complicadas como una granja o todo un planeta.

NOTABLES DIFERENCIAS

Los objetivos en «Sim City 2000» siguen siendo básicamente los mismos que en su anterior versión, «Sim City». A partir de un trozo de terreno que cuenta, como únicos recursos, con unos lagos y cataratas, deberemos construir una ciudad dotada con todas las comodidades posibles, que van desde una red vial, hasta zonas de entretenimiento. Pero la diferencia entre el primer programa de la serie y éste, es que la acción está situada entre 1900 y 2050, por lo que tendremos que realizar una serie de infraestructuras dependiendo del año en el que nos encontremos. Así, por ejemplo, si estamos a comienzos de siglo y queremos construir una central que produzca electricidad, tendremos que elegir entre una de carbón, hidroeléctrica o de petróleo. A medida que vayamos avanzando, otras como la nuclear o paneles solares estarán a nuestra disposición.



PC — VERSIÓN EN INGLÉS

NOVEDADES CON FUTURO

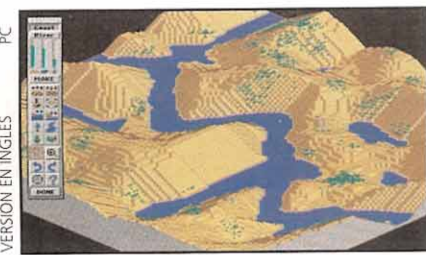
En «Sim City 2000» vamos a tener la oportunidad de realizar muchas más funciones de las que aparecían en la primera entrega. Estas serán las principales novedades:

–La primera, y que más salta a la vista, es la disposición del escenario en tres dimensiones, frente al de dos de «Sim City». Con ello se ganará en realismo y planteará una nueva forma de disfrutar del simulador.

–Como consecuencia de esto, el terreno cuenta con 32 niveles de altitud diferentes, que nos permitirán construir nuestras ciudades tanto en una meseta como a la orilla del mar.

–Se incluirá un nivel subterráneo en el que irán colocadas las tuberías de agua y el metro, ambas opciones totalmente novedosas. Igualmente existe un editor de terrenos más completo que viene de serie con el programa original.

–Nuevas edificaciones, tales como un hospital, una prisión, museos, parques acuáticos o estadios de fútbol, hockey o béisbol, así como escuelas, universidades y bibliotecas.



PC — VERSIÓN EN INGLÉS

AHORA NO ESTAMOS SOLOS

Otra novedad será la incorporación de distintas ciudades, controladas por el ordenador y con las que podremos comunicarnos a través de la construcción de ferrocarriles o carreteras. Nuestra evolución dependerá, en buena medida, de lo que a ellas les ocurra, ya que si por ejemplo tienen un excedente de población y poseemos las comunicaciones adecuadas, es más que posible que vengan a nuestra zona, o viceversa.

Pero el aspecto más destacable de todos, es sin duda alguna, el cambio de perspectiva. Ahora, con la inclusión de la tercera dimensión, la importancia del terreno gana muchos enteros. En gran cantidad de ocasiones no podremos construir lo que queramos ya que la complicada orografía nos lo impedirá.

Para acabar, reseñar dos circunstancias que harán de «Sim City 2000» una auténtica maravilla de la programación. La primera, que incluye un editor de terrenos dotado de todo tipo de opciones para crearnos nuestro propio territorio. Y la segunda, que su distribuidor en España está trabajando en la traducción de los distintos menús. Algo que aumentará considerablemente la ya de por sí alta aceptación de este tipo de programas.

O.S.G.

UN FUTURO VERDE

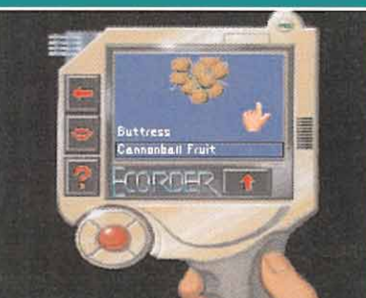
PREVIEW

LOST SECRET OF THE RAINFOREST

«Eco Quest» supuso la presentación en sociedad de nuestro amigo Adam Greene. Adam es un joven muy concienciado con los temas ecológicos. Su padre es miembro de una organización denominada Ecology Emergency Network y viaja por todo el planeta dispuesto a salvar a la naturaleza. «Lost Secret of the Rainforest» es la segunda aventura de nuestro protagonista.

EL ECORDER, UN INVENTO INDISPENSABLE





Nuestro buen amigo Adam podrá grabar toda la información que obtenga en su visita a la jungla en un aparato denominado Ecorder. Al acceder al Ecorder en el menú podremos desde imprimir los datos que poseamos hasta ese momento, sacar esa información por la impresora o hacer un sencillo examen para saber si nuestros conocimientos sobre los temas ecológicos son lo suficientemente amplio.

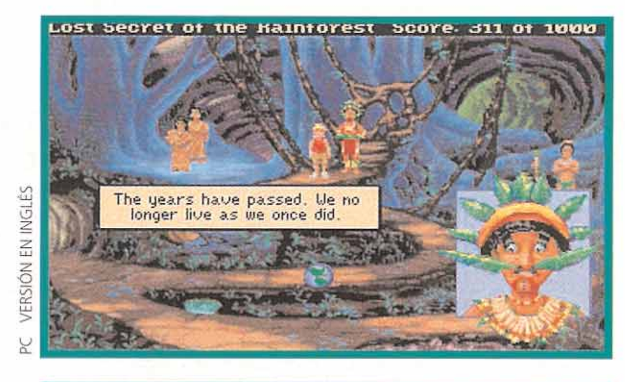
Esta interesante iniciativa de Sierra mantiene al jugador pendiente de los lugares que recorre e interesado por las criaturas y plantas en peligro de extinción. La ecología va ganando adeptos y Sierra ha querido poner su granito de arena para concienciar a los más jóvenes.



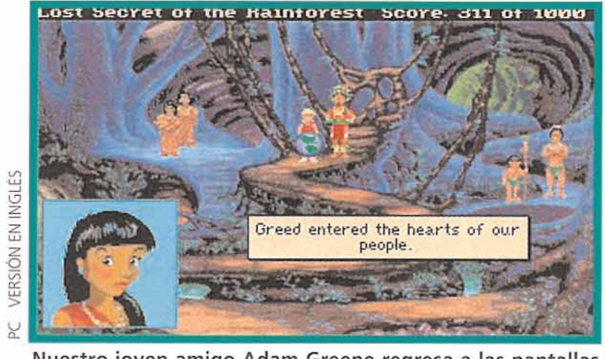
PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Nuestro joven amigo Adam Greene regresa a las pantallas de nuestros Pc protagonizando una nueva aventura.

■ **SIERRA ON LINE**
■ En preparación: **PC**

Sierra On Line está apostando muy fuerte por el "edutainment", una palabra muy americana que conjuga "education" y "entertainment". En nuestro país son pocos los productos englobados en esta peculiar clasificación de la poderosa compañía americana que llegan a ver la luz. El problema radica en que no siempre se puede traducir un programa educativo de la forma correcta y es evidente que no tendría mucho sentido que apareciera en el idioma original. Los pocos juegos de este tipo a los que hemos tenido acceso en nuestra propia lengua han sido «Castle of Dr. Brain» y «Eco Quest». En breve podremos disfrutar con una nueva aventura gráfica: «Eco Quest II: Lost Secret of the Rainforest».

COPIA EN PAPEL

«Lost Secret of the Rainforest» es una aventura gráfica que posee todas las características propias de los típicos productos de Sierra On Line. Se maneja con el ratón, los menús aparecen en la parte superior de la pantalla y son muy similares a los del resto de los programas de la compañía. Pero también hay varias diferencias entre este juego y otros pertenecientes a las distintas sagas que el matrimonio Williams produce. La más importante es que en «Lost Secret of the Rainforest» nadie matará a nuestro joven héroe. Olvidaros de tener que volver a empezar el programa cada dos por tres por culpa de cualquier pequeño error. Otra de las novedades es la inclusión en el menú del "Ecorder". Se trata de un aparato en el que Adam puede grabar toda la información que encontrará en su deambular por la jungla, sobre todo tipo de seres vivos. Con el "Ecorder" y una impresora conectada al ordenador es posible obtener en papel una copia de la enorme base de datos que contiene el programa.

PARA LOS MÁS JOVENES

«Lost Secret of the Rainforest» está destinado, como habréis ya supuesto, a los más jóvenes de la casa pero también gustará a los que están comenzando a introducirse en el apasionante mundo de las aventuras gráficas. El juego está repleto de detalles humorísticos que nos harán soltar la carcajada de vez en cuando, quizás diseñados con la idea de que los padres jueguen junto a sus hijos. Pero también hay "malos" con los que Adam se enfrentará, dispuestos a convertir las selvas tropicales en inmensos eriales sin un solo árbol. Así que, lo más seguro, no todo será coser y cantar.

Aunque sólo fuera por concienciar a quienes tendrán en el día de mañana la naturaleza en sus manos, «Lost Secret of the Rainforest» merecería la pena.

Esperamos que el proceso de traducción sea breve y que dentro de poco podamos disfrutar de las aventuras de Adam Greene en nuestros ordenadores. Sierra vuelve a la carga, más verde que nunca.

J.G.V.

PREVIEW

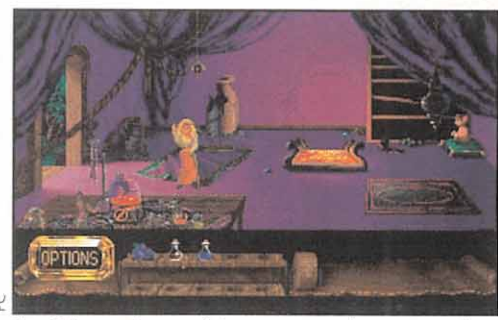
THE HAND OF FATE

Si supiéramos lo que nos tiene preparado muchas veces el destino, no le tenderíamos la mano... O al menos nos lo pensaríamos dos veces. "La mano del destino", ése es el título, en castellano, de la última producción de Virgin, que esconde bajo las líneas de su palma la continuación de «The Legend of Kyrandia», una mítica aventura gráfica. Como los gruesos dedos de ese programa dejaron sus huellas en las teclas de nuestro ordenador, lo programadores de Westwood Studios han decidido otra vez llevarnos de la mano hasta una tierra mágica.

UNA MANO ABIERTA

- WESTWOOD/VIRGIN
- En preparación: **PC**
- AVENTURA GRÁFICA

Cuando matan a tus padres, roban tus tierras y se apropian de un objeto, exactamente la Kyragema, que da vida a todo aquello que más amas, lo más normal es vengarte y deshacerte con tus propias manos de tus enemigos... Pues, más o menos, esto fue lo que hizo un tal Brandon en «The Legend of Kyrandia», con la ayuda de su abuelo. Kyrandia fue una tierra violada, pero el coraje de un joven la resucitó. Lo malo es que la historia del hombre se repite cuando uno menos se lo espera, y, en este caso, es Kyrandia la que sufre dicha repetición. Por fortuna para nosotros..., se ve de nuevo atacada por la fuerzas del Mal.



Zanthia, a primera vista, parece ser la protagonista absoluta de la continuación de "Kyrandia".



Y como "señora" de la situación, sabe tratar como se merecen a todos los bichos de esta aventura.



"No está hecha la miel para la boca del asno". Este parece ser el mejor título de esta pantalla.



El inventario que nos propone «The Hand of Fate» es muy original y rotativo...





La Bella de Kyrandia se tropezará en su camino con demasiadas bestias, con las que tendrá que tratar.

Zanthia, una joven y atractiva hechicera, tendrá que viajar hasta el centro de la tierra en busca de la piedra filosofal que salve el tambaleante y amenazado reino de Kyrandia.

FEMENINO SINGULAR

De entre todos los magos, brujos, druidas, curanderos y alquimistas que habitan esa verde tierra, la Mano del Destino, ente protagonista casi principal de «The Hand of the Fate» y hacedor de todo lo que se palpa en esta aventura gráfica, elige –a dedo...– a Zanthia, una joven, voluble y atractiva hechicera para que busque, en el centro de la tierra, la piedra filosofal que salvará a Kyrandia de su lenta pero segura desaparición. Y mira que tenía donde elegir, pero nada, se fijó en la chica y la embarcó en una tarea difícil a la par que peligrosa. Porque, ¿acaso no es complicado hacerse un hueco en un mundo poblado por hombres, en el que todo lo que le rodea pertenece al género masculino, monstruos y cosas incluidos? Bueno, todo, todo no. La piedra y Kyrandia pertenecen al sexo contrario...

ASPECTO FÍSICO

El "acabado físico" que los programadores de «The Hand of the Fate» han otorgado a Zanthia, la bella dentro de un mundo de bestias, es "metafísico". Rubia, inteligente, valiente y lógica, muy lógica. Porque, en verdad, esta última es la única cualidad que le será muy útil ante todos los enigmas que le esperan en los laberintos de Kyrandia. Y hablando de esta tierra, el acabado final de su orografía también es espectacular, o cuanto menos brillante. A lo largo del recorrido asistiremos a logradísimos decorados de bosques, pantanos, embarcaderos, poblados, etc..., entre los que encontraremos árboles, aguas, barcos, casas, etc..., que desprenderán unos particulares destellos antes de desaparecer. Para que os hagáis una idea del arte final de este programa, es decir, de lo que dentro de poco veréis en vuestras pantallas, «The Hand of the Fate» entra de lleno en lo que podríamos llamar "filosofía de aventuras gráficas a la europea" –a pesar de su realización norteamericana–. ésta consiste en un estética muy especial basada en gráficos cuidados en lo que a color y detalles se refiere, apoyada a su vez en una historia muy sólida en la que interactúan personajes de ficción, dentro de un marco casi siempre bucólico. Su referente más cercano es «Simón el hechicero».

COMPETENCIA GRÁFICA

Si ya la primera parte fue extensa, densa y tensa –en muchos de sus parajes y paisajes–, «The Hand of the Fate» no se queda atrás. Sus personajes, acciones y circunstancias dejan bien claro que la competencia que está sufriendo en la actualidad el mundo de las aventuras gráficas no es una simple suposición. Se tiende a mejorar extraordinariamente los gráficos, las rutinas de movimiento, las situaciones..., ya que las nuevas historias así lo exigen. La imaginación que se imprime a las mismas no se detiene ante impedimentos de "puesta en escena", si no que salta por encima de cualquier dificultad técnica o de diseño. Así, y como decíamos anteriormente, personajes, acciones y circunstancias son lo más atrayente que pueden permitirse, para que nosotros, futuros jugadores de "Kyrandia 2", nos sintamos atrapados irremediablemente a nuestras pantallas nada más ver el logotipo de Virgin.

Superarse o morir, un lema que tienen muy bien aprendido todos los programadores de software de entretenimiento, y en especial los que han diseñado «The Hand of the Fate». Un juego que nos da la bienvenida con un fuerte apretón de manos, que pronto llegará a a nuestro país traducido al castellano, y que nos abre un destino lleno de aventuras...

F.G.M.



MICROCOSM

Psygnosis lleva mucho tiempo trabajando en uno de sus proyectos más ambiciosos. La compañía que rompió moldes en su momento en Amiga con «Shadow of the Beast» y con tantos otros clásicos decidió entrar con paso firme y decidido en el futuro, en el mundo del CD-ROM. «Microcosm» es el nombre del programa con el que están dispuestos a impresionarnos una vez más. Y está ya a punto.

Viaja al interior del cuerpo humano



PC CD-ROM

- Psygnosis
- En preparación: PC CD-ROM, MEGA CD, CD 32.

Hace algo más de un año corría de boca en boca un nombre extraño: «Microcosm». Todos sabíamos que se trataba de un proyecto ultrasecreto de una de las compañías más avanzadas del mercado, tecnológicamente hablando. De «Microcosm» sólo se conocían algunas imágenes. Nadie parecía saber nada más. Paisajes misteriosos aparecían en esas fotografías, ¿qué tipo de juego contaría con esa extraña apariencia? La solución quedó pronto desvelada.

Los aficionados al cine y a la literatura de ciencia ficción recordarán sin duda una película basada en una novela de Asimov que se llamaba «Viaje alucinante». Bien, pues «Microcosm» retoma la original idea en que se basó aquel film y nos traslada, miniaturizados junto con un moderno submarino, al interior del cuerpo humano. El argumento del programa nos situará en un cercano futuro, en él, unos terroristas han inyectado a un importante personaje una sonda que acabará con su vida en unas horas. Nuestra misión: recorrer el interior del cuerpo de nuestro "invitado", encontrar la peligrosa sonda y destruirla.

SIETE MINUTOS DE INTRODUCCIÓN

Si hay un equipo de programación que de verdad trabaje las introducciones a sus juegos, se trata sin duda de Psygnosis. Los que conozcan los programas de Amiga de la compañía estarán de acuerdo con nosotros en que casi era más esperada la introducción inicial que el propio juego. Pues de nuevo podréis contar en «Microcosm» con una auténtica película, de siete minutos de duración, que os dejará impresionados.

Para crear «Microcosm» se han empleado ordenadores Silicon Graphics, con ellos se han generado los gráficos que forman el interior del cuerpo humano. Se les han aplicado texturas y se les han montado los propios diseños de sprites de virus, bacterias y demás elementos con los que nos enfrentaremos en nuestro particular "Viaje alucinante". El conjunto logrado es espectacular. «Microcosm» posee una ambientación perfecta. Casi parece real y os sentiréis verdaderos exploradores microscópicos, infinitamente pequeños dentro de un mundo amenazante.

CON TODO LUJO DE DETALLES

Psygnosis no ha escatimado recursos en despliegue técnico a la hora de diseñar el programa. Y no sólo los gráficos han sido cuidados hasta el más mínimo detalle, sino que la música ha recibido asimismo un trato especial. El encargado de componer e interpretar las melodías que oiremos durante el transcurso de nuestra misión ha sido Rick Wakeman. Mr. Wakeman es un viejo conocido dentro del mundo de la música y ha pertenecido a un grupo tan legendario y mastodóntico como "Yes". Ya sólo nos falta conocer el juego en profundidad, ver cómo Psygnosis ha sido capaz de conjuntar todos estos ingredientes en un gran arcade de habilidad y darles ese toque adictivo tan típico de sus programas anteriores.

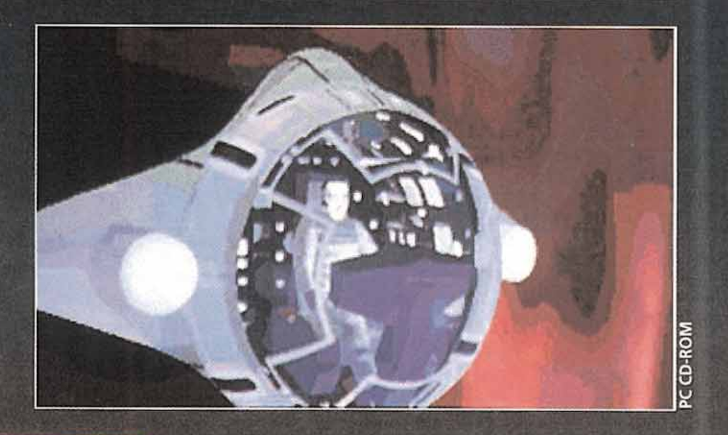
El CD-ROM se va apoderando poco a poco pero imparablemente del mundo del videojuego. «Microcosm» saldrá a la venta en PC CD-ROM, CD 32 y Mega CD de Sega. Tampoco se han olvidado, en la distribuidora española, de los coleccionistas y el programa estará disponible en un pack de lujo de edición limitada en el que, además del propio «Microcosm», se añadirán varios extras. Todo un detalle.

En resumidas cuentas, Psygnosis inicia su andadura digital con todas las velas desplegadas. Como debe de ser. «Microcosm» será un gran juego.

J.G.V.

Psygnosis nos ofrecerá la oportunidad de realizar un "viaje alucinante" por el interior del cuerpo humano. Y alucinante serán también las imágenes de «Microcosm» y la excelente banda sonora que lo ambientará.


PC CD-ROM


PC CD-ROM

ROCK EN TU ORDENADOR



Rick Wakeman fue teclista del supergrupo "Yes". Actualmente, sigue en activo y recientemente ha grabado un disco junto a algunos de sus antiguos compañeros. «Microcosm» es su primera incursión en el mundo del software. Sin embargo, Rick Wakeman ya ha trabajado en proyectos en los que la música jugaba un papel ambiental importante. Por ejemplo, la banda sonora de "Lisztomania", película dirigida haca años por Ken Russell, también fue creada por Wakeman. Pero hablemos de «Microcosm», la música del juego será también editada en un CD de audio que incluirá la versión numerada del programa. El conocido músico ha manifestado que ha trabajado muy a gusto con Psygnosis y que está muy satisfecho de los resultados obtenidos.



Los hombres más importantes del mañana...
...hoy tienen algo grande en sus manos.
MICRO Manía
AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANÍA DURANTE UN AÑO (12 NÚMEROS X 275 PESETAS = 3.300 PESETAS.) OBTENDRÁS ESTE EXCLUSIVO REGALO RESERVADO SÓLO PARA LOS LECTORES MÁS GRANDES. SI ERES UN AUTÉNTICO MICROMANÍACO, NO DEJES PASAR ESTA OPORTUNIDAD.
PUEDES SUSCRIBIRTE AHORA MISMO, RELLENANDO EL CUPÓN QUE APARECE EN EL CENTRO DE LA REVISTA (QUE NO NECESITA SELLO), O POR TELÉFONO LLAMANDO DE 9 A 14.30 Y DE 16 A 18.30 AL (91) 654 84 19 / 654 72 18.
SI LO PREFIERES, PUEDES ENVIARNOS TAMBIÉN EL CUPÓN CUMPLIMENTADO POR FAX AL NÚMERO: (91) 654 58 72.
OFERTA SÓLO VÁLIDA EN ESPAÑA Y HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.

CES 94

Una feria en la que triunfó el CD-ROM

Una vez más, el Costumer Electronic Show, popularmente conocido como CES, ha revolucionado el mundo de software de entretenimiento y ha puesto a cada compañía en el lugar que se merece. Las Vegas ha sido este año el escenario del CES de invierno, en el que reinó el CD-ROM en detrimento de los cartuchos de consolas. Pero no anticipemos más datos y centrémonos en lo que dio de sí la feria americana, tanto en ordenadores personales como en consolas. Este fue el beneficio de las "apuestas" lúdicas que se hicieron en la ciudad americana del juego.



Los mejores programas en la ciudad del juego



«BENEATH A STEEL SKY» PC CD-ROM


«STAR TREK 25TH ANNIVERSARY» PC CD-ROM


«ALONE IN THE DARK 2» PC


«GATEAWAY II: HOMEWORLD» PC

LAS VEGAS

LOS CARTUCHOS DE UNA FERIA

Aunque en este CES de invierno reinó con fuerza el CD-ROM, lo cierto es que el mundo de las consolas siguió muy de cerca los pasos del mercado del software de entretenimiento. Así, volvimos a "tropezarnos" con las compañías más clásicas, que nos ofrecían los más novedosos cartuchos.

ABSOLUTE

Mega Drive albergará «Rocky and Bullwinkle», una historia que tiene como protagonistas a dos héroes de cómic llamados Boris y Natasha. También para esta consola encontramos «Goofy's Hysterical History Tour» un juego con el que nos partiremos de risa con las acciones de este popular personaje. La SNES cuenta con «Home Improvement», basado en un conocido programa de televisión americano, y «Turn 'N Burn: No Fly Zone», en el que los F-14 volarán a ras de nuestras cabezas. Y también saltará a la Super Nintendo «Space Ace», una personaje de sobra conocido por todos vosotros. Pero Absolute no sólo se compone de una compañía; Extreme Entertainment se alía a la misma con programas como «Riddick Bowe Boxing» –para SNES, Game Boy y Game Gear–, «Super Solitaire» –SNES–, «Choplifter III» –también para SNES y Game Gear–, «Third World War» y «Battle Fantasy» –ambos para Sega CD–.


«CHOPLIFTER III» SNES Y GAME GEAR

ACCLAIM

Mega Drive tiene el honor de servir de soporte a tres cartuchos que esta compañía presentó en Las Vegas, es decir: «Terminator 2: The Movie»; «Bart's Nightmare»; y «Super High Impact». La pequeña de Sega, junto a la pequeña de Nintendo, se servirán de los siguientes juegos de Acclaim: «Spiderman 3. Invasion of the Spider Slayers» y el tan esperado «Itchy and Scratchy». Con parecido título encontramos «Itchy and Scratchy: Teed Boy», es decir, el ratón y el gato de los Simpson decididos a jugar al golf...


«BART'S NIGHTMARE» MEGA DRIVE

ACCOLADE

Deportes, deportes y más deportes. Esto es lo que nos propuso la firma americana Accolade en Las Vegas. ¿O no es deporte programas como «Speed Racer», una carrera vertiginosa en la que solamente ganará el más veloz –Super Nintendo y Mega Drive–; «Hardball III», béisball de alta calidad –Super Nintendo y Mega Drive también–; y «Jack Nicklaus' Power Challenge», un golf con un "swing" digno de los mejores maestros –Mega Drive–. Pues eso, que Accolade está en plena forma y que no ha dejado pasar por alto la feria CES para demostrar su gran momento de juego.


«SPEED RACE» SNES Y MEGA DRIVE

AT&T

Esta compañía americana llevó al CES de Las Vegas algo más que dinero para apostar en las máquinas... Presentó un modem llamado «Edge», gracias al cual podremos jugar con la consola Mega Drive y con nuestros amigos al mismo tiempo, aunque estos se encuentren en sus casas. →

LAS VEGAS



Sonic no podía faltar en la feria americana, máxime si quería presentar su tercera entrega. Con él, cómo no, el grupo Sega.



El stand de Sunsoft estaba lleno de personajes tan populares como la Pantera Rosa, el Correcaminos, etc. Todos personajes de "cartoons".

ACTIVISION

Regreso a las primeras posiciones

Esta compañía americana intenta dejar a todos los demás fabricantes fuera de juego con «Return to Zork», y no sólo porque esta nueva aventura está basada en el anterior programa de Infocom, sino porque además existe una versión diseñada para la tarjeta de vídeo Reel Magic para reproducir lo último en "playback" a toda pantalla con los avances del sistema MPEG vídeo.

Otro título para PC y PC CD-ROM es «Mechwarrior 2: The Clans», un simulador futurista de combate con la posibilidad de luchar contra otro jugador mediante modem. A lo largo de 1.994 se lanzará un disco adicional con 17 nuevos "BattleMechs" con/contra los que luchar. A continuación llegará la siguiente entrega de "The Clans", titulada «Solaris VI». «Planetfall» saldrá al mercado del CD-ROM tanto en Macintosh como en PC. Para el público infantil saldrán «Richard Scarry's Busiest Neighborhood Ever» y «Richard Scarry's Best Neighborhood Ever», ambos para Macintosh CD-ROM y PC CD-ROM.

«Quicktoons II: What's Up, Disc?» es el segundo CD-ROM de Wayzata que reproduce clásicos de la primera época de los dibujos animados. Y si buscáis más diversión, podéis echar un vistazo a «SuperToons», que contiene las aventuras de Superman tal como surgieron de las películas clásicas de los estudios Max Fleisher. También es digno de mención «Loon Magic». Un CD destinado a los que sientan interés por conocer las costumbres de los somorgujos, pájaros bastante comunes en los bosques americanos.

AMERICAN LASER GAMES

Los más rápidos

American Laser Games sigue haciendo juegos realistas para PC CD-ROM que requieren una endiablada rapidez de reflejos. Por ejemplo, «Who Shot Johnny Rock?» os situará en los alocados años veinte a la busca del asesino del famoso cantante. «Mad Dog II: The Lost Gold» os ambienta en un escenario de película del Oeste. Por su parte, «Crime Patrol» os invitará a ayudar a los agentes de la ley en su cruzada contra la escoria de la ciudad. Para ponerlos a buen recaudo tendréis a vuestra disposición el "GameGun", un nuevo periférico que sustituye al tradicional pad de control o joystick.



«LOON MAGIC» PC CD-ROM

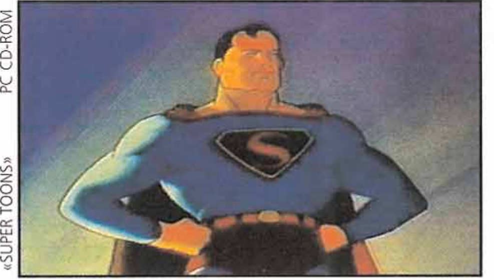
BERKELY SYSTEMS

Héroes de comic

Gracias a los nuevos "Marvel Screen Posters", diseñados por los autores de «After Dark», todos los fanáticos del cómic agradecerán la oportunidad de ver no solamente unas imágenes inéditas de sus personajes favoritos del universo Marvel, sino también la reproducción a toda pantalla de las famosas (y valiosas) primeras portadas de Spiderman, los Cuatro Fantásticos y algunos más.



«MARVEL SCREEN POSTERS» PC


«SUPER TOONS» PC CD-ROM

BRIGHT STAR

¿Habla usted mi idioma?

Esta firma os ayuda a aprender idiomas con su nueva serie para PC CD-ROM, «Berlitz for Business». El primer disco de la misma contiene clases de japonés. No solamente veréis lugares y objetos de la vida corriente, sino que podréis ejercitar vuestros conocimientos en escenas interactivas. Un micrófono que se conecta al ordenador os permitirá grabar vuestras respuestas a los ejercicios orales de la lengua japonesa. El programa también os enseña una serie de nociones sobre las reglas comerciales al uso en aquel país, las cosas que se deben y no se deben hacer, además de una valiosa información sobre las costumbres, historia y geografía del Imperio del Sol Naciente.

CAPSTONE

Dibujos y juegos

Capstone también viene cargada de novedades para PC CD-ROM, con dos recopilaciones que recogen buena parte de su producción para dicho formato. «The Kids Collection» reúne en un solo disco «An American Tail», «Trolls» y «Rock-A-Doodle». «The Casino Collection» es una diversión para adultos que no vaciará los bolsillos de éstos. Empieza por «Trump Castle II», un simulador de juegos de azar aderezada con opciones para varios jugadores, fotos digitalizadas y toda la acción que se puede encontrar en el casino real de Atlantic City. Ambas recopilaciones son compatibles con el uso del ratón, así como numerosas tarjetas de sonido.

CASSIDY & GREEN

Más apuestas

Newton de Apple está empezando a complementarse con programas bastante buenos..., y divertidos. «Silicon Casino» permite ahorrar dinero, puesto que éste no irá a parar los locales de juego. Se trata de una recopilación de cinco juegos: bacarrá, "blackjack", dados, videopóquer y máquinas tragaperras.

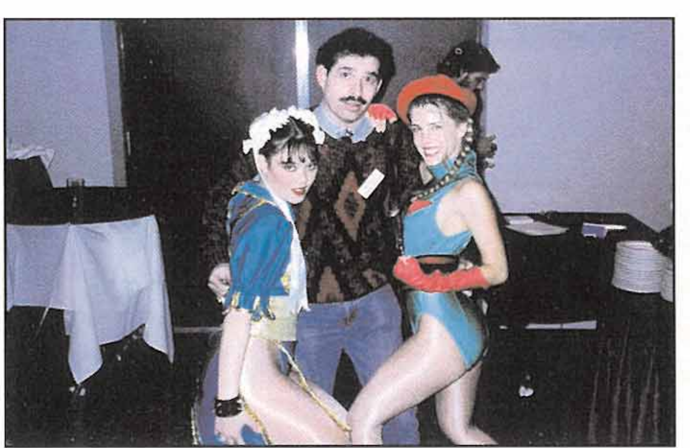
COREL CORPORATION

Herramientas útiles

Corel CD Powerpak» consta de herramientas útiles para los usuarios de CD-ROM. Incluye CD-Audio, una utilidad para reproducir CDs musicales y una



Desde «Spiderman 3», hasta «Bart´Nightmare», pasando por «Terminator 2: The Movie», se dieron cita en las oficinas de Acclaim en el CES.


Nuestro corresponsal Marshal Rosenthal, muy en su línea, se lo pasó muy bien en la feria americana. Incluso hizo amistades...

base de datos para memorizar títulos. Además, graba fragmentos de sonido en formato .WAV, para luego reproducirlos. También lleva incorporado un editor de .WAV para operar con dichos ficheros y un juego de auriculares para conectarlos a un reproductor de CD-ROM. Entre los valiosos programas que se incluyen figura «Corel Photo CD Lab», «CorelMosaic», que es un gestor de ficheros visuales, y extensiones de CD-ROM con software inteligente de caché para obtener tiempos más rápidos de acceso. Por último, se incluye un CD-ROM con 100 imágenes en Kodak Photo CD libres de royalties y otro con fragmentos de sonido.

DEADLY GAMES

Nuevo en esta guerra

Deadly Games es una nueva compañía, y entre sus primeras ofertas se incluyen «U-Boat» ,un simulador de la Segunda Guerra Mundial, y «M4», una reproducción de un tanque que combate por tierras de Francia, Bélgica, Luxemburgo y Alemania. Casi todo está dirigido por voces, por lo que el juego va acompañado por unos auriculares. Por último, tenemos «Bomber 2», un simulador realista que os pone a los mandos de un bombardero F-17 que sobrevuela la Europa nazi.

DYNAMIX

Vía modem

Dynamix inicia la cuenta atrás con «Battledrome» para PC en disco flexible, un juego interactivo que presenta una guerra de robots bajo vuestro control. Podréis conectar dos ordenadores incluso a través del modem para luchar contra otro amiguete usando armas y sistemas defensivos futuristas. «Front Page Sports: Baseball» os ofrece una oportunidad inigualable de disputar un sensacional partido de béisbol. «Aces of the Deep» os otorga el papel de comandante de un U-Boat alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Os enfrentaréis a más de 20 tipos diferentes de buques de guerra y 8 clases de aviones.

«JOURNEYMAN PROJECT» PC CD-ROM



«PETER PAN» PC

ELECTRONIC ARTS

De los más completos

Los usuarios de Amiga ya vuelven a encontrar en Estados Unidos productos diseñados para ellos. Les agradará saber que Electronic Arts tiene una flamante versión de «Deluxe Music». Este programa ofrece nuevas características entre las que se incluye soporte para varios documentos a la vez, así como nuevas opciones de "playback", un módulo de reproducción independiente o la posibilidad de conectar un sample de cualquier instrumento o asignar un canal MIDI a cualquier nombre de instrumento.


«UNNATURAL SELECTION» PC

EA proyecta el lanzamiento de muchos otros productos a través de sus numerosas filiales. Entre ellos se incluye «Compete within the Walls of Rome», de Mindcraft para PC. Se trata de otro gran juego de estrategia y asalto que os ofrece la posibilidad de participar como defensores o atacantes en batallas aisladas o campañas completas.

EA Kids es la división educativa de Electronic Arts, que ha extendido esta línea de producción al formato Macintosh. Así, para los más pequeños está el «Cuckoo Zoo». Los niños aprenden mediante un zoo de pega, acompañados por dos simpáticos personajes. «Peter Pan: A Story Painting Adventure» está destinado a los niños de entre los 5 y los 9 años de edad, y muestra un juego de "herramientas" animadas llamadas "Paintbox Pals". Este interfaz permite a los chavales cambiar el guión y los acontecimientos que tienen lugar en la aventura que están presenciando. «Scooter´s Magic Castle» (5 y 8 años) es un divertido pasatiempo por un castillo lleno de juegos educativos.

En cuanto a los programas de EA para adultos, «Noctropolis» es un título de PC CD-ROM que traslada al jugador a un extraño y enigmático mundo de cómic.

GAMETEK

Tu pantalla amiga

Gametek tiene un lote de novedades para PC y Macintosh, entre las que se incluyen concursos televisivos como «Jeopardy!» y «La rueda de la fortuna», además de fragmentos de la serie animada de «Batman» y la «Liga Nacional de Fútbol Americano». También tiene preparado el lanzamiento de «Journeyman Project» y ha colocado en el mercado «Jeopardy! Sports Edition», que plantea preguntas del mundo del deporte, «Fisher Price Little People Farm», un juego de niños, y «Air-Warrior», un juego de tipo arcade/acción que requiere gran rapidez de reflejos.

INFOGRAMES

Dos clásicos

La firma francesa Infogrames exhibió dos grandes y nuevos títulos para ordenador personal. El primero es «Alone in the Dark 2» continúa la aventura iniciada con su predecesor, usando nuevamente múltiples perspectivas y polígonos sombreados en tres dimensiones para ofrecer una visión frontal muy realista. Y el segundo «Shadow of the Comet» es una aventura tridimensional para CD-ROM basada en la obra de H.P.Lovecraft.

ATARI

Todos esperábamos juegos de Jaguar, la nueva consola de 64 bits, y la espera no fue en vano. Además de conocer los nombres de las compañías de software que apoyan dicho formato, que componían una larga lista por cierto, Atari mostró «Tempest 2000», «Alien vs. Predator», «Checkered Flag II» y «Tiny Toones Adventure». Cuatro títulos que aupan aún más a Jaguar de Atari.

CAPCOM

Megaman X», «Megaman 4», «Megaman 6», «Streetfighter 2 Turbo», «Chip´n´Dale Rescue Rangers 2» y «Mighty Fight» son las armas más mortales, todas ellas en formatos de Nintendo, de Capcom para la campaña venidera. Y si dispares son estos juegos, en lo que a argumentos se refiere, más variados aún son «Saturday Night Slam Wrestlers», los "roles" «King of Dragons», «Eye of the Beholder» y «Wizardry V» –todos en formato Super Nintendo–, «Knights of the Round» y «The Magical Quest Starring Mickey Mouse», para Mega Drive. ¿O no?


«KING OF DRAGONS» SNES

CORE

Los aliens y extraterrestes, y demás fichos raros, parecen ser lo que más les gusta a la gente de la firma inglesa Core, como así nos lo hicieron ver en la feria de Las Vegas. Así, «Bubba´n´Stix», de Mega Drive y Sega CD, "va" de un joven que es raptado por marcianos; «AH-3 Thunderstrike», nos invita a luchar con seres de otras lunas, en Sega CD; «Soulstar», de Sega CD también, con asesinos de un planeta llamado Myrkoid; y «Skeleton Krew», en el que un grupo de mercenarios hacen su guerra particular, eso sí, en Mega Drive...


«BUBBA N STIX» MEGA DRIVE Y SEGA CD

DATA EAST

Los distintos escenarios lúdrico que presentó esta compañía en la feria se tradujeron en tres títulos para Mega Drive –los dos primeros– y Super Nintendo –el último–. Estos son «High Seas Havoc», una lucha continua con el mar y sus elementos, «Dashin´Desperadoes», la conquista del lejano oeste, y «Joe and Mac 2: Lost in the Tropics», secuela de una saga llena de dinosaurios hambrientos.

ELECTRONIC ARTS

Lo más fuerte de la división deportiva de esta célebre compañía americana, es decir de EA Sports, será «John Madden Football´94». Se trata de un cartucho en el que la acción del fútbol americano salta a vuestra Super Nintendo o Mega Drive, con toda la fuerza que tiene esa liga y con los cuarenta equipos que avalan su campeonato. También 40 son las alineaciones que presentará «EA Sports Soccer» –solamente para Mega Drive–, prueba evidente de que el fútbol europeo hace estragos al otro lado del gran charco. Electronic Arts se despidió de la feria con el saludo del baloncestista Shaquille O´Neal, que prometió jugar a su deporte favorito en Super Nintendo y Mega Drive.


«JOHN MADDEN 94» MEGA DRIVE Y SNES

LAS VEGAS

FCI

Lo único que nos faltaba era ver «Eye of the Beholder» en Sega CD. En FCI son conscientes del hecho y dentro de poco nos presentarán este cartucho en ese formato. Pero la cosa va más lejos..., tan lejos que llega a la última. Para Super Nintendo FCI nos enseñó en Las Vegas «Ultima», otro juego de rol muy clásico. Y el gran salto lo da, dentro de la lona, «World Champion Wrestling», cartucho duro donde los haya para las pequeñas y grandes de Nintendo y Sega.

INTERPLAY

Coches y "rock & roll" es lo que nos ofrecerá «Rock'n'roll Racing», un juego lleno de acción y riesgo para Super Nintendo. También mucho movimiento encontraréis en «Claymates», que es la historia de Clayton, un joven que tiene que rescatar a padre de la garras de un paranoico doctor. Pero la historia más clásica que presentó Interplay en la feria CES de invierno fue «Lord of the Rings» para Super Nintendo. En el mismo encontraremos una trepidante escena, un alucinante sonido y muchos personajes con los que interactuar.



SNES «ROCK'N'ROLL RACING»

JVC

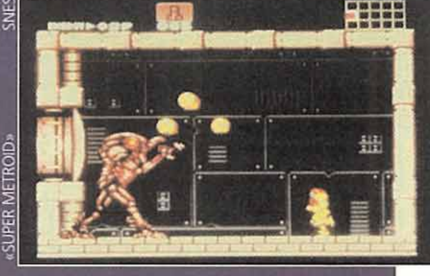
Primero fue en PC y ahora salta, con ayuda de su látigo, a Sega CD. Nos referimos, por supuesto, a Indiana Jones en su última aventura «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Para los curiosos, os contaremos que es muy, muy parecido a la versión de ordenador.

KANECO

Esta firma llevó al CES de invierno a dos personajes bien distintos: Fido Dido y Chester Cheetah. El primero se presentó en su homónimo «Fido Dido» para Mega Drive, en un cartucho lleno de puzzles y acción; y el segundo en «Wild Wild Quest», tanto para Mega Drive como para Super Nintendo.

NINTENDO

Los tres formatos de la firma nipona llevaron al CES grandes novedades, que muy pronto tendremos en nuestras consolas. Para la mayor, es decir, para Super Nintendo se presentó «Stunt Race FX», «Ken Griffey Jr. Presents Major League Baseball», «Sound Fantasy», «Super Metroid» y «Kirby's Tee Shot». Es decir, variedad y más variedad. Game Boy, la pequeña, contará con dos grandes juegos «WarioLand: Super Mario Land 3» y «Donkey Kong 94». Y para NES, también otros dos cartuchos llenos de adicción: «Mega Man 6» y «Zoda's Revenge: Star Tropics II».



SNES «SUPER METROID»

SEGA

Como su más directa competidora, Sega ocupó una enorme cantidad de espacio físico en el salón en que se celebraba el CES de Las Vegas. Pero vamos a lo práctico, es decir, los juegos. Y vamos a hacerlo por orden, o sea, por consolas. Para Game Gear tendremos tres solitarios de cartas: «Poker Face Paul's Blackjack», «Poker Face Paul's Poker» y «Poker Face Paul's Solitaire». En Mega Drive: «World Series Baseball», «Virtua Racing», «Asterix and the Great Rescue» y «Star Trek. The Next Generation». Y en Sega CD: «Tomcat Alley» «Prize Fighter» y «Double Switch» →



SEGA CD «DOUBLE SWITCH»





Sonic, ya asentado de lleno en el mercado del software de entretenimiento, también tenía su stand en el CES.



Una vista general de la entrada de la feria americana de Las Vegas. El movimiento de gente era espectacular y se hicieron muchos contactos.

INTERPLAY

Variedad real

Una nueva línea de producción de esta compañía son sus programas para Macintosh bajo el sello de MacPlay. Entre ellos se encuentran «Battle Chess CD-ROM»; «In Search of the Fabulous Fuzzbox»; «Star Trek: The 25th Anniversary»; y «Mario Teaches Typing». En cuanto a los juegos para PC, Interplay va a lanzar versiones mejoradas para CD-ROM de sus títulos más famosos. Por ejemplo, «SimCity», con una inmensa capacidad de memoria y sonido; «Castle II: Siege & Conquest» añade secuencias cinematográficas de la Edad Media, mientras que «SimAnt» dota de vida propia a los personajes mediante la tecnología de Actores Virtuales. Una novedad para PC CD-ROM y Macintosh CD-ROM es «Voyeur», una aventura interactiva de amor, crímenes y misterio. Por último, «Zombie Dinos from the Planet Zeltoid» nos demuestra lo que puede ocurrir cuando una máquina del tiempo se vuelve loca.

LEGEND

Historias del lado oscuro

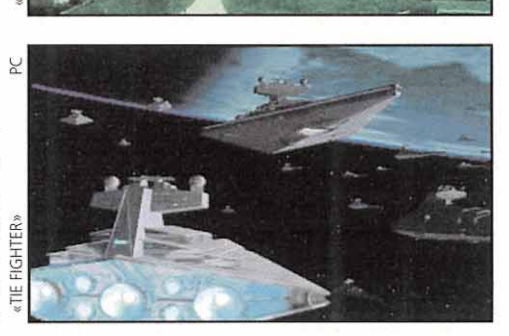
Legend tiene su mente puesta en la diversión con el lanzamiento de «Companions of Xanth» y «Spellcasting Party Pak». "Xanth" está basado en la última entrega de la popular serie de novelas del mismo título escrita por Pier Anthony, y "Party Pak" combina la serie completa de "Spellcasting" creada por Steve (Infocom) Meretzky, tanto en CD-ROM como en disco flexible. También en Legend se está programando «Superhero-League of Hoboken», producto de la mente genial de Steve Meretsky. En el mismo, los Estados Unidos de América son un territorio estéril y sólo un grupo de superhéroes puede cambiar la situación. ¡Todo un reto para los que disfrutáis con el riesgo!

PC CD-ROM «CASTLE II»

LIGHT SOURCE

Nuevas tecnologías

"Ofoto", el sistema de scanner de Light Source para Macintosh y Windows, tiene un soporte adicional para nuevos escáneres. La versión 2 del software de escaneo con un solo botón e impresión en color ahora funciona con Arcus Plus de Agfa, IIcx de Hewlett-Packard y Silverscanner II de La Cie. Gracias a su tecnología de calibrado adaptable, los usuarios pueden calibrar sus labores de escaneo con cualquier dispositivo de salida y eliminar las variables que causan complicaciones y empobrecen los resultados.



PC «TIE FIGHTER»



PC «COMPANIONS OF XANTH»

LUCASARTS

El más esperado

Ahora podréis formar parte del Lado Oscuro y luchar contra los rebeldes con «Tie Fighter», admirando unos gráficos tridimensionales y unos asombrosos efectos especiales mientras combatís la sublevación de las fuerzas del bien. A continuación podréis disfrutar de las sensaciones de «Rebel Assault», que ahora sale para Macintosh y muestra secuencias cinematográficas, sonido digitalizado y toda clase de maravillas de la técnica al servicio de la diversión. En un apartado más humorístico, tenemos la versión para PC CD-ROM de «Sam & Max Hit the Road». Mucho más "serio" es «The Dig», la película que Steven Spielberg pensó que no se podría rodar nunca, pero muy bien podía convertirse en una aventura para CD-ROM. LucasArts explota todas las posibilidades del formato mientras os reta a asumir el papel de Boston Low, comandante de un equipo de exploradores espaciales desterrado a un planeta peligroso y hostil situado a millones de kilómetros de la Tierra.

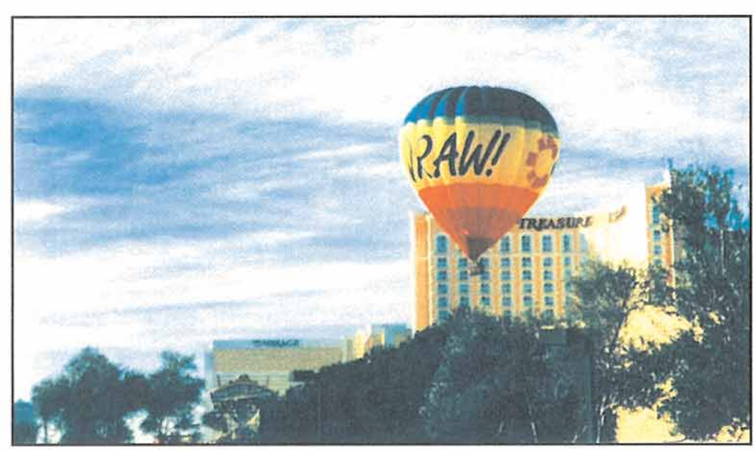
MAXIS

"SIM" novedad...

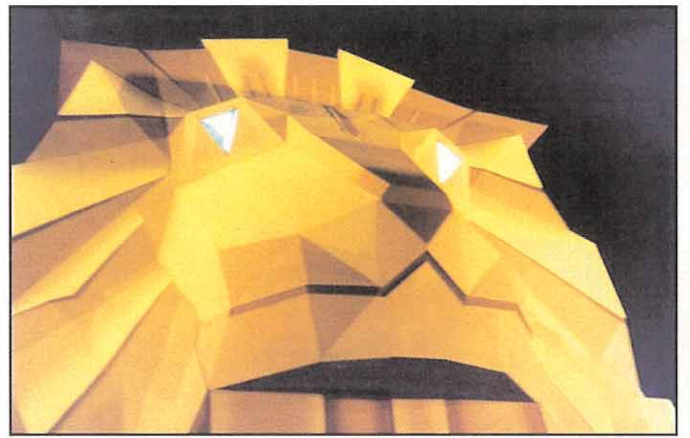
Maxis es famosa por su serie "Sim", y «SimCity 2000» continúa la tradición con nuevos elementos y gráficos en 3 dimensiones. También está previsto el lanzamiento de «Unnatural Selection», que combina las técnicas de "claymation" con la cinematografía y la tecnología de vida artificial para dar como resultado una intrigante historia de ciencia ficción.

Pero no queda ahí la cosa, puesto que Maxis tiene una serie de filiales que han presentado otros productos innovadores. Uno de ellos es «Baseball for Windows» de Miller Assoc., donde podréis reunir a los mejores equipos y jugadores para verlos en plena acción en unos campos diseñados a base de gráficos reales. «Kid Studio», de CyberPuppy Software, permite a los niños inventar sus propias historias multimedia en Macintosh usando herramientas de pintura, grabación de sonidos y efectos especiales, junto con una selección de imágenes de PhotoCD. También destinado al público infantil llega «KidArt: Typefaces» (Imager), una gama de 20 tipos de escritura de Truetype concebidos para amenizar la labor de escribir a los chavales.

«Doodle-mation», de ScreenMagic, permite a los usuarios hacer figuras y dotarlas de animación, y «Wrath of the Gods», de Luminaria, es un juego de CD-ROM con gráficos realistas, imágenes de vídeo digital de 60 personajes y sonido en estéreo.



Pero la atracción estaba tanto dentro como fuera de la feria. Y para demostrarlo, aquí está esta imagen de un globo publicitario de una casa de software.


Un espectacular y dorado león era la entrada al stand de M.G.M., en el certamen americano. Era sorprendente lo que imponía esta imagen...

Los fanáticos de la astronomía disfrutarán de lo lindo con «Redshift Multimedia Astronomy», de Maris Multimedia. Este CD-ROM utiliza técnicas de realidad virtual para mostrar imágenes realistas del Universo.

MECC

Buena educación

Lo último de Mecc se llama «Odell Down Under» es un programa para Windows y Macintosh, y consiste en un simulador submarino que enseña a los jugadores los secretos de la comunidad ecológica de la Gran Barrera de Coral australiana.

NOVALOGIC

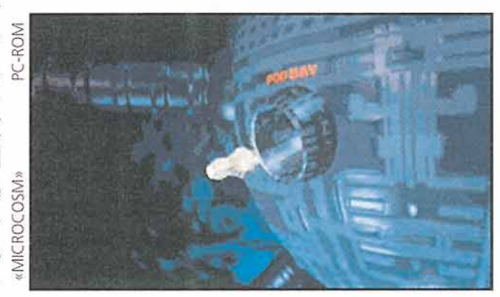
Todas las posibilidades

NovaLogic presentaba: «Wolfpack CD-ROM». El programa aprovecha las posibilidades del multimedia, y este clásico simulador naval de la Segunda Guerra Mundial os sumergirá en las profundidades marinas con unos gráficos que captan todos los detalles de los U-boats alemanes y los destructores norteamericanos utilizados en la contienda, podréis asumir el papel de comandante del submarino alemán o dirigir la flota del Atlántico Norte como jefe de la Escolta Aliada.

ORIGIN

Poco y bueno

Origin lanzará al mercado «BioForge», una aventura interactiva aderezada con actores sintéticos en 3D, alienígenas que cambian de forma y toda clase de peligros que afrontar y evitar. Por otra parte, «Ultima VIII: Pagan» os traslada de las tierras de Britannia a un mundo nuevo y lleno de peligros.


«ULTIMA VIII: PAGAN» PC

PSYNOGSIS

De cine

Psygnosis introduce las técnicas de la cinemática con «Microcosm», una combinación de secuencias cinematográficas, música original e imágenes de ordenador. Esta aventura para PC CD-ROM os sitúa en un mundo del futuro a la busca de un androide destructivo encargado de una mortífera misión y os veréis obligados a entrar en un cuerpo humano para acabar con él.

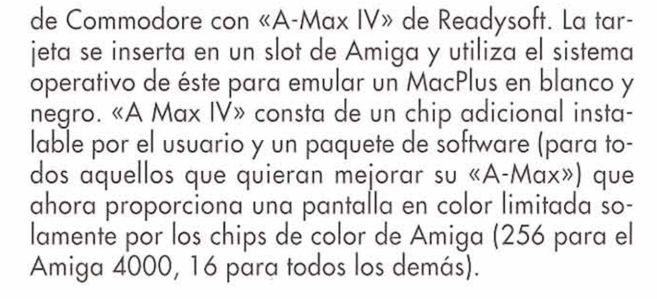
«MICROCOSM» PC-ROM

READYSOFT

Aplicaciones técnicas

Todos los usuarios de Amiga conocen el placer de emular otros ordenadores. Ahora es fácil conseguir un Macintosh en toda regla en la potente máquina de Commodore con «A-Max IV» de Readysoft. La tarjeta se inserta en un slot de Amiga y utiliza el sistema operativo de éste para emular un MacPlus en blanco y negro. «A Max IV» consta de un chip adicional instalable por el usuario y un paquete de software (para todos aquellos que quieran mejorar su «A-Max») que ahora proporciona una pantalla en color limitada solamente por los chips de color de Amiga (256 para el Amiga 4000, 16 para todos los demás).


«GABRIEL KNIGHT» PC CD-ROM



SIERRA

El amigo africano

Police Quest: Open Season» está diseñado por el antiguo jefe de policía de Los Angeles, Darryl Gates. En el papel de detectives de homicidios en Los Angeles, los jugadores deben investigar los crímenes de un asesino múltiple y poner fin a su sanguinario reino del terror.

Tampoco debemos pasar por alto un juego para PC CD-ROM como «Outpost», una aventura gráfica que lleva las emociones a un punto límite. En ella os convertiréis en una parte del futuro y contribuiréis a que la Tierra colonice diversos planetas, pero algo horrendo está ocurriendo al abandonar la órbita de la Tierra en vuestra enorme nave espacial. Un poco más cerca de nuestro planeta, pero no mucho más..., está «Gabriel Knight» para PC CD-ROM, una sombría y misteriosa aventura gráfica con un aire muy extraño. Os sumergiréis en un mundo de vudú y desesperación, donde los sueños son vuestro único vínculo con la realidad. Si estáis preparados para el reto, adelante con «Gabriel Knight».

SOFTWARE SORCERY

Simulación de vuelo

Otra compañía nueva es Software Sorcery, que tiene un montón de simuladores para CD-ROM. Pronto podremos ver «Fast Attack», donde el mundo submarino sufre un ataque furibundo; «Bucaneers», una aventura de piratas; y «Treasure Hunters, Inc.», que os pone a la busca de más de 400 de los más ricos y apasionantes tesoros del mundo. Por su parte, «Escape from the Dead Zone» es una aventura llena de acción ambientada en el espacio exterior. Por último, mencionar «Fantasy Fiefdom», un juego de rol ambientado en la Inglaterra medieval.

SOFTWARE TOOLWORKS

A base de teclas

The Software Toolworks sabe que todos nosotros necesitamos mejorar nuestras pulsaciones mecanográficas. Por eso va →

SONY IMAGESOFT

Esta compañía no pudo ir más "peliculera" al CES de Las Vegas con programas como «Last Action Hero» y «Cliffhanger», los dos para Super Nintendo y Mega Drive. Pero todo iban a ser cartuchos sobre filmes..., para eso está «Gearworks» o cómo engranar distintas piezas metálicas para probar nuestra habilidad. Y para finalizar con Sony, «Oxidation and Rust», un programa para Game Boy y Game Gear, con dos personajes llenos de acción.

SPECTRUM HOLOBYTE

Star Trek: The Next Generation» nos esperará en dos consolas tan distintas como Super Nintendo y Mega Drive. Y tras el mismo, títulos como «Soldier of Fortune» o «Beastball», ambos para Super Nintendo y Mega Drive. La exclusividad en esta última se la llevará «Tinhead», las desventuras de un robot que lucha contra un tal Dr. Squidge. Pero Spectrum Holobyte no se quedará aquí. Gracias a que cuenta entre sus filas con la compañía Microprose, nos ofrece aventuras "sólo para cardíacos". Así, si estáis dispuestos a encontrar una bomba "alojada" en un enorme rascacielos, superando todo tipo de pruebas, lo más práctico será poneros a los mandos de una SNES o Mega Drive y jugar con «Impossible Mission 2025». Todo un reto. Y lo mismo ocurre con Bullet Proof Software, otra filial de Spectrum Holobyte, que nos ofrece una especie de «Tetris» llamado «Wildsnake» para Super Nintendo.


«SOLDIER OF FORTUNE» SNES Y MEGA DRIVE

TAKARA

Super Nintendo y Mega Drive son los escenarios de «Fatal Fury» un juego de lucha en el que te jugarás mucho. Su continuación, «Fatal Fury II», salta al escenario, gracias a los golpes de Takara, en sus versiones de SNES, Mega Drive y Neo Geo. También hay "palos" en «Art of Fighting», aunque son llaves con mucho estilo, el que ponen las consolas Super Nintendo y Mega Drive. Y en este último formato también encontramos «Samuari Showdown», gracias al cual también haremos frente a los más peligrosos luchadores de artes marciales. Pero no todo iban a ser cartuchos de peleas en el universo de Takara.



«ART OF FIGHTING» SNES Y MEGA DRIVE

THQ

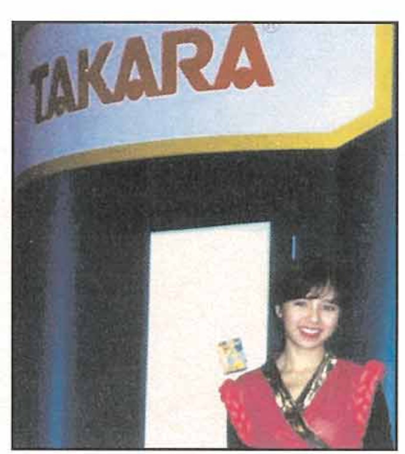
La Realidad Virtual me mete de nuevo en nuestras consolas de la mano de «Lawnmower Man». Y si este cartucho en real "a medias", por lo de virtual..., también lo son «Veediots» y «The Mask», programas basados en comics y dibujos animados.

VIRGIN

Lo de la compañía inglesa en América se puede calificar de variedad, de mucha variedad. Y todo por que pasó de «Caesar's Palace», un cartucho de juegos de salón por excelencia, a «The Jungle Book», un gran clásico de la factoría Disney; sin olvidar, «The Terminator», basado en la primera película de James Cameron; o «Dune», otro título de cine; o «Jammit», más juegos de casino; o, y para terminar, «Heart of the Alien: Out of this World Part II».


«THE JUNGLE BOOK» MASTER SYSTEM


Una vez Marshal Rosenthal en su papel de reportero/aventurero... Pero en esta ocasión luchando contra los elementos venidos de extrañas galaxias.



Takara fue una de las compañías que más juegos de lucha llevó al CES.



«Mortal Kombat» seguía pegando fuerte incluso en Las Vegas. Con sangre o sin ella, esta revolución cautivó a los que jugaban con sus armas más mortales.

a lanzar al mercado «Mavis Beacon Teaches Typing versión 3». Esta última entrega de la serie para PC añade 256 colores en pantalla, junto con lecciones avanzadas a gusto del usuario y nuevos juegos de aprendizaje.

¿Buscáis algo más de diversión sin abandonar las tareas de aprendizaje? «Mario´s Time Machine» os ofrece una buena oportunidad de conseguirlo. Este programa de enseñanza de historia está destinado a los niños de edad superior a los siete años, y va repleto de escenas musicales interactivas a todo color que reproducen imágenes de otras épocas.

Algo más "serios" son los juegos para PC CD-ROM de los que vamos a hablar a continuación. «Dragon Tales» es una aventura de rol que presenta unos increíbles 360° de visión y una libertad total de movimientos por los escenarios del juego, con voces sincronizadas y unos efectos tridimensionales sumamente realistas. Por su parte, «MegaRace» incluye un relato digitalizado y un circuito de carreras futurista que abarca cinco mundos diferentes diseñados mediante gráficos tridimensionales. Para hacer tarjetas y certificados tenéis a vuestra disposición «CardShop Plus», pero la "niña de nuestros ojos" en PC tiene que ser a la fuerza «Star Wars Chess», que utiliza las poderosas rutinas del «Chessmaster 3000» y muestra personajes animados tomados directamente de la popular trilogía.

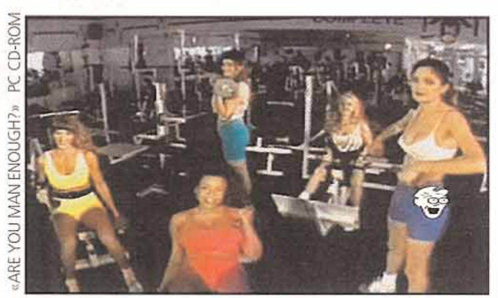
SPECTRUM HOLOBYTE

Los perfectos conocidos

Spectrum Holobyte ha adquirido Microprose, pero ¿qué es lo que nos ofrece? Echad un vistazo a «F/A-18 Hornet» y comprobad lo que es la simulación de combates aéreos de verdad, con misiones auténticas y un completo cuadro de mandos en la cabina. La versión para PC CD-ROM de «Falcon 3.0» añade territorios auténticos con curvas de nivel y más realismo del que nunca se ha visto hasta ahora, mientras que la serie "Wild Blue Yonder" para Macintosh y PC CD-ROM es un apasionante viaje interactivo a bordo de cazas de combate, y os permite saborear las emociones de este tipo de vuelos. Microprose nos ofrece «Sub War 2050», un juego para PC que nos sumerge en las técnicas de combate de submarinos futuristas. «Dragonsphere» es una aventura fantástica para PC cuyo argumento resulta enormemente cautivador, gracias a los diálogos inteligentes y realistas con los personajes del juego. Si habéis disfrutado de las emociones de «Civilization», es hora de que sepáis que este juego ha llegado al entorno Windows. Así pues, intentad controlar a vuestro imperio y ver cuánto crece y perdura en el tiempo.


«SUBWAR 2050» PC


«DUNGEON HACK» PC


«ARE YOU MAN ENOUGH?» PC CD-ROM

Coincidiendo con su quinto aniversario, «Tetris» se hace de oro en PC CD-ROM con «Tetris Gold», un juego rebosante de diversión e incluso unas cuantas sorpresas. Contiene seis juegos, empezando por la versión original de este clásico y siguiendo con «Welltris», donde las fichas caían hacia una especie de pozo, y «Faces...Tris III», en el que las piezas son trozos alargados de caras de personas. A continuación viene «Wordtris», donde los jugadores manipulan bloques de letras, y luego le sigue «Tetris Classic» con un aspecto mejorado y brillantes gráficos VGA. Todas estas versiones funcionan bajo MSDos. El último juego es «Super Tetris», que añade a los clásicos bloques obstáculos tales como abismos móviles, bombas que caen de la parte superior de la pantalla y tesoros ocultos.

«DRACULA UNLEASHED» PC-ROM



«THE HAND OF FATE» PC

SSI

En las mazmorras

SSI lleva las emociones al límite con «Dungeon Hack», que tiene..., ¡más de 4.000 millones de mazmorras! Este nuevo juego de la serie "Advanced Dungeons and Dragons Forgotten Realms", tiene como protagonista a una hechicera que ha enviado a un colaborador a la busca de un poderoso orbe mágico. El jugador elegirá al personaje o creará uno a partir de las características ofrecidas por el programa. A continuación, podrá explorar un sinfín de mazmorras inmensas y siniestras llenas de peligros y maravillas, puesto que el generador de mazmorras las cambia a cada momento.

TWIN DOLPHIN

Juegos muy completos y variados

«Nanotank» ha sido programado por Twin Dolphins y es un juego de inteligencia que corre bajo Windows y contiene 100 problemas diferentes. Para destruir el mortífero virus alienígena, tendréis que descifrar los numerosos acertijos planteados por la aeronave abandonada. Otro título es «Smoking Guns» para Windows, una galería de tiro al estilo de los salones recreativos que ofrece seis escenarios diferentes. Podréis daros una vuelta por «Gangsterland», cazar fantasmas en «Haunted Hill» y hacer muchas cosas más. Para ello tendréis que elegir entre seis pistolas con diferentes fuerzas de retroceso y capacidad de carga.

TSUNAMI

Matrimonio de conveniencia

La firma Tsunami tiene preparada una serie de juegos para PC CD-ROM. «Are You Man Enough?» es un divertido pasatiempo relacionado con las agencias matrimoniales repleto de excelentes perspectivas y encantadoras señoritas. «Ringworld 2: Within Arm´s Reach» es una novísima entrega de la serie de aventuras gráficas basada en la famosa obra del escritor de ciencia ficción Larry Niven.

VIACOM

Sangre azul

Viacom (que recientemente absorbió a Icom) está haciendo programación de altos vuelos con «Dracula Unleashed» para PC CD-ROM. Este juego está repleto de secuencias cinematográficas, un argumento espeluznante, una acción trepidante y misterios a tutiplén.

VIRGIN

Éxitos seguros

Virgin tiene algunos títulos extraordinarios en cartera, el primero de los cuales es una versión mejorada de «Fables & Fiends: The Legend of Kyrandia» para Macintosh CD-ROM. Los jugadores tendrán que abrirse camino a través de los múltiples recovecos de ese reino mágico, resolver problemas de inteligencia y buscar pistas para derrotar al malvado Jester. Otra parte de la serie (esta vez para PC) es «The Hand of Fate». En ella abundan los problemas de inteligencia y los misterios que tendréis que resolver si queréis ayudar a Zanthia a descubrir los motivos de la desaparición de las tierras de Kyrandia.

«Beneath a Steel Sky» traslada una popular serie de comics y novelas al universo del PC CD-ROM, y os situará frente a una infinidad de personajes interactivos mientras exploráis el extraño mundo del GAP. Mientras «The 7th Guest» entra por la puerta grande del Macintosh CD-ROM, no debéis perder de vista la sensacional novedad de «The 11th Hour», un programa para PC CD-ROM con el doble de escenas cinematográficas y más problemas de inteligencia que en la versión anterior.

M.M.R./J.C.R.

MANIACOS DEL CALABOZO

¡QUIETO, "PARAO"! ¿DÓNDE CREES QUE VAS? AHÍ SENTADITO QUE VAMOS A EMPEZAR YA. NO MUEVAS NI UNA CEJA, NI MUCHO MENOS PASES DE PÁGINA. MI NOMBRE, POR SI TE ATREVES A RECONOCER QUE NO LO SABES, ES FERHERGÓN, Y PRESIDO ESTAS REUNIONES MENSUALES. DURANTE ESTE RATO VAMOS A HABLAR INTENSAMENTE DE JDRS Y TE ASEGURO QUE MERECE LA PENA. O SEA QUE SI TE VAS, PEOR PARA TI.

En el día de hoy toca hacer de fontaneros. Efectivamente, si seguís leyendo comprobaréis como vamos a "desatascar" a unos cuantos maniacos de sus respectivos taponamientos. Habrá respuestas para muchos juegos: «Elvira II», «Shadowlands», «Veil of Darkness», «Eye of the Beholder»... Y también habrá preguntas, por qué no, para implorar la ayuda del resto de los reunidos. En suma, en esta reunión vais a hablar mucho.

De todas formas, y para no perder las buenas costumbres, comencemos con una breve recopilación con las aventuras de que disponemos en este preciso momento. Parece que por fin se ha abierto la entrada a Terra, y sus islas esperan ansiosas nuestros recorridos en «Might and Magic III». Además, como podéis comprobar cerquita, está a punto de abrirse el puente aéreo a «Clouds of Xeen».

Asimismo, se busca gente que no tenga miedo a las brujas para acabar con una tal Scotia, que ha tomado por las bravas «Lands of Lore», juego de gran calidad, en especial a nivel sonoro, y con algunos problemillas de dificultad.

La isla de la Serpiente sigue abierta a nuestras pesquisas, siempre que accedamos a transmutarnos en Avatar. Y, aunque sin tanta acogida popular, están disponibles también «Hired Guns» y «Darksun». Pero ya os toca a vosotros. Venga, comenzad a hablar.

OTROS MANIACOS

Si no recuerdo mal, en octubre hablamos aquí de un par de programadores, bajo el nombre de Bizarre Software, que estaban elaborando un JDR. El tiempo ha pasado y, obviamente, el juego ha avanzado (digo obviamente porque, si se hubiera quedado parado, ahora no estaríamos hablando de él).¿Cómo sé que ha avanzado? Pues porque me han mandado un vídeo demostración del mismo. Lo cierto es que «Wyrth», que así se llama el juego, tiene una pinta excelente en varios aspectos. No se trata aquí de realizar una crítica, pues espero que ya haya tiempo para eso, pero sí de resaltar el hecho de haber realizado este JDR en tierras hispanas.

El juego se desarrolla a vista de pájaro, en un estilo visual similar «Cobra Mission», con unos gráficos quizá excesivamente pequeños. Tiene una música muy aceptable, así como una excelente presentación (quizá algo larga). El combate es, como ya comenté, de tipo narrativo. De los enigmas, la historia y los hechizos poco puedo decir. En cambio, el sistema de generación de personajes es bueno, aunque tampoco incorpora grandes novedades. Por supuesto, está en español, y no de traducción. El juego, en líneas generales, es prometedor, pero lo importante, como ya dije en octubre, será la historia y los enigmas.

Respecto a una casa de software para su publicación, Dro Soft y Proein son las que más JDRs publican como todos sabéis. Quizá deberíais comenzar por éstas compañías. Os adelanto, aún a riesgo de pincharos el globo, que el mayor problema que váis a encontrar es que el juego lo habéis hecho sólo para Amiga y no se publican últimamente muchos programas para este ordenador. Suerte, no obstante.

Comenzamos ya la labor fontaneril. Pablo Jiménez, de Madrid, expone sus problemas en «Ultima VII» y «Shadowlands». El del primer juego es el famoso del vampiro de Skara Brae, ya resuelto en una sección reciente. En «Shadowlands» el atasco tiene lugar en el nivel segundo, en concreto en una habitación con dos sensores de presión cerrada por una puerta (sí, hombre, esa en que hay que poner dos personajes en cada sensor para que se abra la puerta, y que provoca la separación del grupo). Lo siento, pero me niego a contestarte.

Manuel Rueda, de Córdoba, comienza preguntando si «Hired Guns» está ya disponible. Si has leído desde el principio, sabrás que sí. A continuación proclama que «Shadowlands» es un juego soberbio, en lo que coincide con la mayoría de los maniacos y le da sus seis votos. Consecuentemente, pregunta si hay algún juego en su línea. El único por el estilo que conozco es «Shadoworlds», pero es bastante más flojito, pese a ser su segunda parte. Finalmente, Manuel desea saber qué es un "spinner". Pues bien, es una trampa que tiene la virtud de hacernos cambiar de dirección, o sea, de hacernos girar un cierto ángulo. Su incidencia se comprende en juegos tipo «Bloodwych» (no tiene sentido en «Shadowlands»), sobre todo si no te das cuenta de que has girado. Seguro que te destroza el mapa si no percibes su presencia. Algunos de los "spinners" más celebrados se recogen en «Bloodwych» y «Dark Heart of Uukrul».

Vamos ahora con el enigma de moda en «Ultima VII». Se sitúa ya muy cerca del final, con lo que la frustración se multiplica.

MIGHT & MAGIC IV: CLOUDS OF XEEN

ESTA PREVIEW DEBERÍA COMENZAR DE UNA FORMA SIMILAR A ÉSTA: "CREYENDO QUE TENDRÍAMOS ALGO DE DESCANSO TRAS XXXXX (AQUÍ, EL OBJETIVO DE «MIGHT AND MAGIC III»), APARECEMOS EN XEEN, DONDE NUEVAS AVENTURAS ESPERAN AL INTRÉPIDO GRUPO DE AVENTUREROS EN QUE NOS ENCARNAMOS". MAS, COMO EL CAPÍTULO PRECEDENTE HA SIDO RECIENTEMENTE PUBLICADO POR ESTOS LARES, Y EL DESCUBRIMIENTO DE LA TRAMA ES UNOS DE SUS ALICIENTES, NO PUEDO EMPEZAR ASÍ. VAYA MALA SUERTE.

Así que supongamos que la misión era salvar a Terra. El caso es que tras haber salvado al planeta de las islas hemos aparecido en otro planeta, llamado por el monosilábico, a la par que griposo (por la onomatopeya de un estornudo), nombre de Xeen. En apariencia, no hay ningún nexo de unión con la parte anterior. En fin, ya veremos.

Una de las primeras cosas llamativas de «Clouds of Xeen» es que es, a su vez, la primera entrega de lo que podríamos considerar realmente la continuación de "Might & Magic". Me explico.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Está prevista la publicación de «Might and Magic V: Darkside of Xeen». Pues bien, si juntas los dos programas en el disco duro, se transforma en «World of Xeen», un mundo rectangular y plano cuyas caras estarían constituidas por "Clouds" y "Darkside". Espero que me hayáis entendido.



PC VERSIÓN EN INGLÉS

Aparte de estas consideraciones, centrémonos en lo que ofrece «Might and Magic IV». La verdad es que resulta fácil responder. El mismo sistema de juego que su predecesor, con escasos cambios, aunque sí con algunos de relevancia, que serán comentados en otro lugar más oportuno. Pero lo importante es que pone a nuestra disposición un nuevo mundo que explorar, "Clouds of Xeen", con cinco ciudades (Vertigo, Rivercity, Asp, Winterkill y Nightshadow) que visitar, algunas torres a cuyas nubes llegar, los típicos calabozos y castillos, e incluso un par de esfinges. Las exploraciones del lugar nos llevarán por un extenso desierto, una tundra nevada, un bosque de muertos, pútridas ciénagas y una zona volcánica.

Como veis, los mundos de "Might and Magic" se estructuran en torno a zonas similares: también «Might and Magic III» tenía su isla desértica, su isla volcánica... Y creo que «Darkside of Xeen» hará otro tanto.

Por cierto, el tema de los elementos sigue en pie, aunque sin importancia visible..., al menos, al principio. Distribuidas por el territorio hay algunas pirámides. En esta aventura no se pueden usar por defecto de cierta conjunción astral. Sin



embargo, su importancia es crucial, dado que son los portales mediante los que podremos trasladarnos al otro lado del mundo..., cuando tengas «Darkside of Xeen».

Como ya ocurriera en Terra, apareceremos más desorientados que un pulpo en un garaje. Situación: la ciudad de Vertigo, al sur de una peligrosa zona volcánica, al norte de unas llanuras habitadas por brujas, y en el extremo este del mundo, muy cerca del vacío. ¿Cómo hemos aparecido aquí? Ni idea.

Apresurémonos a leer la historia que cuenta el manual de instrucciones. Tampoco sabremos por qué estamos aquí, pero al menos conoceremos de la existencia de un tal rey Burlock, cuyo hermano Roland llevaba bastante tiempo en paradero desconocido. Cuando volvió, estaba obsesionado con el legendario Sexto Espejo, obsesión casi tan legendaria como el artefacto en cuestión. Aprenderemos que el consejero del rey Crodo tampoco está pasando su mejor época... Parece que el tal Roland no es el original. En fin, muchas incógnitas en estas líneas, que exigirán una investigación concienzuda en «Clouds of Xeen», y que a lo mejor incluso se extiende a «Darkside of Xeen».

¿Qué más? El sistema de combate y el de hechizos parece que permanecen inalterados. En el de hechizos no me quejo, está bien; pero el de combate sí merecería la pena mejorarlo, pues sigue sin precisar de estrategia. Los atributos de los personajes juegan un papel más importante que en la pasada edición: habrá que distribuir cuidadosamente los aumentos que podamos realizar durante la exploración. Y sí, hay nuevos y peligrosos monstruos. Los gráficos han mejorado de forma apreciable: los bichos son más grandes y terroríficos, y su proximidad es menos recomendable que nunca. Además, hacen unos ruiditos más desagradables, lo que vendrá a significar una mejora del sonido, claro. Abundan los golems de todo tipo; preparaos a enfrentaros con estos seres, minerales dotados de vida.

PC VERSIÓN EN INGLÉS



PC VERSIÓN EN INGLÉS

«Might and Magic IV» promete la misma clase de emociones que su predecesor, mejoradas en sus aspectos técnicos. Esperemos que los enigmas y la historia del juego hayan tenido el mismo avance, pues lo contrario resultaría algo decepcionante.

No obstante, las conclusiones definitivas están por ver..., y en poco tiempo en estas páginas.

Ferhergón

Parece que la gente tiene muchísimos problemas abriendo unas puertas más allá del Salón del Trono. Lo cierto es que estas cuevas son bastante largas y están llenas de muros falsos. Ésta es la primera recomendación: tantead todas las paredes que veáis. Segundo, al sentaros en una silla (quizá traducida como "Silla del Cambio") seréis teletransportados a otros lugares del calabozo, hasta tres distintos. En esos destinos, explorad bien las paredes. Tercero, al sentaros en el "Trono de la Virtud" el destino de la citada silla pasa a ser uno nuevo. Finalmente, recomendaros sólo que entréis a este calabozo con una buena ración de poderosos hechizos y un nivel no inferior al octavo.

Y tras resolver un problema en «Ultima VII», propongamos otro en «Serpent Isle», encontrado por Luis González, de Madrid. Habiendo cubierto su búsqueda en las montañas de la Libertad, pretende salir. Tras revolver con un caballo (un tal Pesadilla), conseguir unas flores de un conejo y mover una palanca bastante dura, llega a un jardín en cuya hoguera puede teletransportarse a un lugar sin salida. Su clamor desesperado es cómo narices puede salir de esta zona. Pues si conocéis la respuesta, no dudéis en sacar a Luis de este atolladero.

Desde Logroño escribe Álvaro Rodríguez, con problemas en «Eye of the Beholder II» y en «Dark Heart of Uukrul». Empezando por el último, pregunta por la última línea de la Plegaria de la Luz, que hay que recitar para concluir el juego. Hombre, Álvaro, tal línea está en las instrucciones del juego; consúltalas en la plegaria Lairian, al dios Fshofth. Respecto al otro juego, le falta uno de los cuatro cuernos, según él mismo reconoce. Y pregunta dónde está, sin concretar cuál de los cuatro le falta (el del Norte, del Sur, del Este o del Oeste). Pues nada, si tú no concretas yo tampoco: está en las catacumbas.

Carlos Sarabia, de Zaragoza, apela a mi compasión en su pregunta sobre «Veil of Darkness»: ¿dónde está el martillo que pide Kirill? Pronto te atascas muchachito. En fin, has de buscar en la casa abandonada que hay en la parte inferior derecha del pueblo. Entra en ella y explórala hasta llegar a una habitación en que hay manchas de sangre en el suelo. Verás que terminan en un armario. Empújalo desde su parte superior y se desplazará revelando una puerta secreta. En el cuartito que hay tras ella está el martillo buscado, así como un trozo de camisa rota que necesitarás más adelante.

Seguimos en el mismo juego, pero nos trasladamos a Baracaldo (Vizcaya) de donde Joseba Barcena escribe con su problema. Ha llegado al punto de la profecía que dice "...Y al mal encarnado con astucia hablará...", y allí se ha quedado atascado. Por desgracia, Joseba tampoco es muy concreto en lo que lleva hecho, por lo que poco podré ayudarle. Sólo algo de lo que te puede faltar: si has curado a la niña, tendrás un alfiler y podrás visitar el jardín laberinto cuya existencia te comunican. Con ese alfiler y el muñeco vudú obtenido en el campamento gitano, debes visitar a Paco el Loco, y visitar el sitio en que, según él, está el libro Agripa. Si nada de lo dicho te sirve, escribe de nuevo concretando qué te falta o qué has hecho. Y los demás procurad hacer lo mismo: concretad bien el lugar en que estáis, lo que habéis hecho, lo que tenéis..., cualquier cosa que creáis pueda contribuir a situarnos en el problema. Sólo así recibiréis la respuesta que ansiáis.

Por último, cerrando el turno de preguntas y respuestas, algunas dedicadas a «Elvira II», como prometíamos al comienzo de la reunión. Valgan las cuestiones propuestas por Jorge de la Rosa, de Madrid.

Las cosas imprescindibles de las catacumbas son: la lanza india, la daga del nivel dos (ésta, con los hechizos adecuados, es la mejor arma que hallarás durante el juego) y las raspas de pescado (que, por cierto, aún no has encontrado). Para conseguir que el doctor te haga el veneno precisas de dos condiciones: tener la receta del mismo, a obtener en la biblioteca, y disfrazarte como su ayudante, para lo que serán de suma utilidad los elementos de disfraz del camerino y la foto del guión. Luego habla con él y ofrécete a ayudarle. Finalmente, la caja fuerte que se abre con la llave protegida por la piraña está en ese mismo cuarto, tras el cuadro del pato, como siempre.

Sí, ya sé que nos podríamos quedar hablando otro rato más, y otro, y otro... Pero si lo hacemos mamá se va a preocupar mucho (quien dice mamá dice la novia o el novio). O sea que paramos por ahora. El próximo mes, más.

Ferhergón

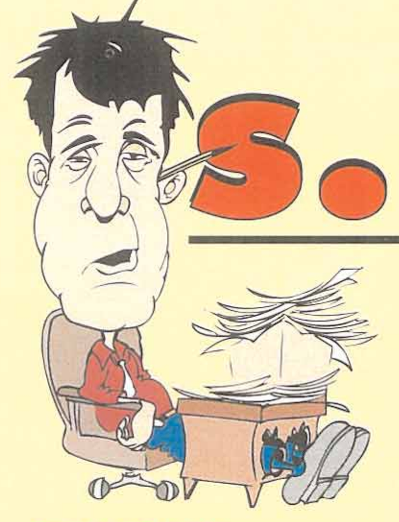


Es curioso lo que ocurre en nuestra lista. Hay dos juegos inamovibles en la preferencia de los maniacos. Y lo cierto es que son, también en mi opinión, los dos mejores JDRs publicados en España (con permiso de otros ilustres: «Dark Heart of Uukrul» y «Might and Magic» principalmente). Y luego los otros están muy igualados, cambiando cada mes. Ahora les toca a «Legend» y «Eye of the Beholder II», otros que aparecen y desaparecen. Lo más destacable es, sin embargo, la aparición del «Shadowcaster» por vez primera en la lista. ¿Subirá mucho, o se unirá al grupo de nuestros "Guadianas"? La respuesta la tienen vuestros votos.

En cuanto al futuro, la apuesta es clara: tres JDRs deberían escalar por la lista. Son, «Lands of Lore», «Might and Magic III» y «Serpent Isle». Quizá «Shadowcaster» también entre en la pugna. En todo caso, la respuesta a esta incógnita yace en el mismo lugar: vuestros votos. A la espera de conocer la solución, el juego del mes es «Ultima VII: The Black Gate».

Votos contabilizados en Enero-94
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1.- Ultima VII: The Black Gate
2.- Shadowlands
3.- Legend
4.- Eye of the Beholder II
5.- Shadowcaster

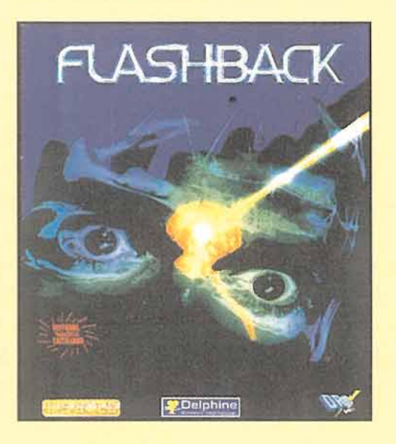


S.O.S. Ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR**, **PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Como cada mes desde que comenzamos S.O.S. Ware, os agradecemos vuestra colaboración a la hora de poder llevar a buen término nuestra sección. Es fundamental que especifiquéis en vuestras cartas el ordenador y el juego que os plantean tantos problemas. De este modo, nos facilitáis mucho el trabajo y tendréis asegurado por mucho tiempo nuestro S.O.S. Ware.

FLASH BACK



En el nivel 2, salto por el abismo que me indica el anciano, pero no puedo pasar al otro saliente.

Fco. Enrique Asensio (Madrid)

Para poder pasar, debes apretar shift e izquierda y entonces soltar izquierda y dejar apretado el Shift, nuestro héroe, correrá y saltará solito.

MANIAC MANSION

¿Cómo puedo llegar al ático donde están los cables arrancados? ¿De qué forma se rompe la hucha?

José Luis Guerra (Valladolid)

Usa el aguarras con la pared pintada y aparecerá una puerta. Para lo segundo, prueba con un martillo.

En el numero 54, respondíais que había que grabar un disco, lo hice pero no funciona, ¿esa llave sólo sirve para la mazmorra? ¿Cómo abro la rejilla del principio? Y, ¿cómo funciona con ratón?

Fidel Rivera (Valladolid)

Para que la lámpara estalle, usa el disco que hay detrás de los altavoces en la habitación de la moneda de 10 centavos, ése sí es el disco correcto y, efectivamente, la llave sólo vale para la mazmorra. El Hunk-o-matic usado dos veces abrira la rejilla. Para que fucione con ratón, tan sólo lee las tecla que tienes que pulsar, tal y como se te indica en el programa original.

HOOK

¿Qué debo hacer en la ciudad de los niños perdidos para poder utilizar el tirachinas y salir volando?

José Antonio Rodríguez (Cádiz)

El tirachinas se repara usando un trozo de goma elástica que el niño del taller te entregará a cambio de los huevos de la gaviota (la gaviota abandonará su nido durante unos segundos si haces sonar la caracola a su lado). Eso sí, antes de atreverse a utilizar el tirachinas Peter deberá lanzarse tres veces saltando desde el extremo derecho del acantilado.

WHO FRAMED ROGER RABBIT?

¿Qué es lo que tengo que hacer en la pantalla del Gag factory tras matar a la comadreja y a sus secuazes?

Dámaso Lozano (Cáceres)

Usando los objetos, tienes que volver a alcanzar la parte inferior derecha de la pantalla y coger el gancho.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

¿Cómo puedo dar esquinazo a los perros de la mansión de la gobernadora?

Salvador Sánchez (Almácera, Valencia)

Conseguirás evitarles con ayuda de las chuletas y las flores.

LARRY I

Tengo «Larry I» en versión inglesa y, cuando pido el vino, no me lo mandan, ¿qué he de hacer?

José Manuel Gómez (Cáceres)

Para que te lo lleven a la habitación, llama por teléfono desde la cabina que hay cerca del supermercado y, cuando regreses al cuarto, ya habrá llegado.

MANIAC MANSION



¿Sirve para algo la esponja con revelador? ¿Cómo puedo jugar a las máquinas recreativas si no hay corriente?

Juan Carlos Hernández (Madrid)

Si le entregas el rollo y la esponja Michael podrá revelar en la habitación de la máquina reveladora unas fotos que contienen unos planes militares que deberás dar a Ed. Para jugar a la máquina de los meteoritos si tienes ya la moneda de 25 céntimos haz que Michael apague los fusibles, arregla los cables de la luz con ayuda de la linterna (ponle antes las pilas de la radio) y las herramientas y finalmente enciende de nuevo la luz.

CHICHEN-ITZA

¿Cómo puedo pasar la puerta de las arañas sin que me éstas muerdan?

Joan Serradell (Vilamalla, Girona)

Debes elaborar un preparado de guamo y untártelo para protegerte de las arañas. Para ello aplasta sobre el plato la vaina de guamo de la selva con ayuda de la estatuilla de araña.

THREE WEEKS IN PARADISE

¿Cómo bajo a Wilma del árbol después de matar al guardián? ¿Dónde están las pinzas del cangrejo? ¿Y el sacacorchos? ¿Para qué sirven el pico, el hacha y una especie de cubo? ¿Qué se hacer al obtener aceite?

Guillermo Conejero (Cádiz)

Para liberar a Wilma debes cortar la liana con el hacha afilada. Para quitarle la pinza al cangrejo debes llevar los flotadores y la lata llena de agua caliente del géiser. El sacacorchos se encuentra en la herrería. El aceite sirve para afilar el hacha mellada delante de las ruedas del coche.

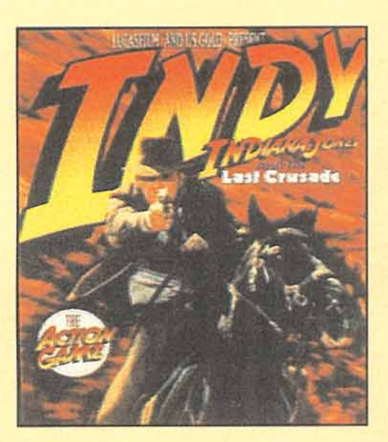
COZUMEL

¿Cómo se pasa exactamente el influjo de la diosa?

Jaime Ramis (Málaga)

De los cinco collares que encontrarás a lo largo del camino solamente uno, el de palenque, es el adecuado. Póntelo al cuello, frótalo dos veces (la primera para descubrir que es el adecuado, la segunda para poner en marcha su poder) y quedarás definitivamente libre del hechizo de la diosa aunque lamentablemente la pobre Zyanya sea la víctima de sus iras.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE



¿Cómo puedo soltar a Indiana Jones y a Henry cuando están en el castillo atados a la silla?

Carlos Soler (Torremolinos, Málaga)

Debes moverte a empujones hasta colocarte frente a una de las armaduras y, en el punto exacto, dar una patada al hacha para que corte las cuerdas.

JABATO

¿Qué debo poner para que Taurus luche contra el gladiador en la tumba de la patricia? y ¿cuál es la clave de la segunda parte?

José A. Pérez (Alicante)

Tu primera pregunta es sencilla, sólo has de escribir: "Taurus: Pégale". Respecto a la segunda, introduce lo siguiente: "Inexes Loxiko"

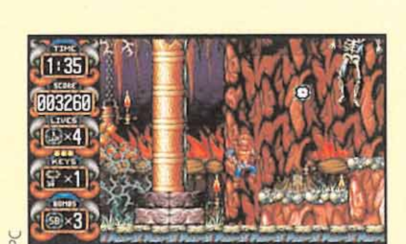


Vista al frente

JIM POWER

Hasta el PC llega la, por el momento, última versión de uno de los arcades más espectaculares de la temporada. «Jim Power», un arcade en el más puro sentido del término, en busca de un, más que probable, éxito. Quizá penséis que un juego de este género no sea precisamente lo más original del mundo a estas alturas. Cierto y, sin embargo, «Jim Power» llega a serlo en grado máximo. Baste con decir "Nuoptix 3D".

- **LORICIEL**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Arcade**



Como podéis ver, la calidad gráfica de este programa de Loriciel es rica en detalles y colorido.

Recordad este extraño nombre y comprenderéis de lo que estamos hablando. Hará un par de años un arcade llamado «Jim Power» apareció para el Amiga. Y hace solamente unos pocos meses ocurrió lo propio con la Super Nintendo. Ahora, le ha tocado el turno al PC. Y resulta sorprendente cómo el juego no sólo no ha perdido un ápice de interés, sino que sigue poseyendo una gran adicción.

FUTURO VIRTUAL

La historia de «Jim Power» nos sitúa en el futuro, en el centro de investigaciones sobre realidad virtual más importante de todo el orbe. Un grupo de científicos está a punto de conseguir una hazaña increíble: mandar a un mundo virtual a una persona de carne y hueso. Ese viajero es Jim Power.

Pero una organización enemiga se ha infiltrado saboteando los ordenadores y condenando a Jim a una muerte cierta. Sólo hay una posibilidad entre un millón de salir con vida. Y nosotros haremos que esa posibilidad se convierta en un hecho.

LOS MIL Y UN SCROLL

«Jim Power» posee muchos y variados niveles. Desde los típicos, que se desarrollan en un sentido horizontal, hasta otros diseñados con una perspectiva aérea.



La posibilidad de "ver" en 3D nuestras acciones es una más de las ventajas que ofrece «Jim Power».

También se podría hablar de aspectos como enemigos, dificultad, etc. Pero, ¿qué arcade no incorpora todo eso? «Jim Power» tiene eso y más: originalidad, gran calidad gráfica que, así, sin más, puede no decir demasiado. Para continuar, un muy buen sonido. Después...

Aquí falta algo. Hemos dicho que «Jim Power» tenía una gran originalidad. ¿Por qué? Por algo tan simple como el scroll y el efecto de profundidad. Es en este punto donde hay que hacer referencia a "Nuoptix 3D". Una nueva técnica mediante la cual, con la ayuda de unas gafas especiales, es posible apreciar un auténtico efecto tridimensional en nuestros monitores. También es posible jugar sin las gafas 3D. El efecto se reducirá pero se seguirá observando la brutalidad del scroll parallax en todas las fases.

«Jim Power» combina diversión con innovación. Algo lo bastante sabroso como para que al menos lo probemos antes de decir que no nos gusta.

F.D.L.

Un nuevo modo de ver el viejo género de los arcades. **82**

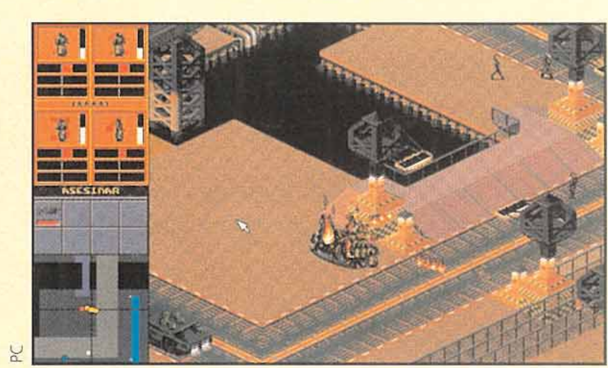
ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	80
ADICCIÓN	80
SONIDO	82
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	84

El desafío final

AMERICAN REVOLT SYNDICATE DATA DISK



Estamos en el siglo XXI. Todo el mundo está dominado por los sindicatos. ¿Todo?, no. América resiste aún en pie...



¿Difícil? No, hombre. Digamos, más bien, casi imposible. La realidad es dura, y la de «American Revolt» mucho más.

La lucha por el dominio del mundo se encuentra en todo su apogeo. Tras la batalla tecnológica entre las mega-corporaciones, que derivó en las acciones cruentas entre los sindicatos por todo el planeta, se ha llegado a un estado de paz engañosa en gran parte del mismo. Sin embargo, una gran zona queda aún por controlar. El continente americano se ha estado reservando para el final como la parte más jugosa del pastel. Y ha llegado la hora de hincarle el diente...

- **BULLFROG/E.A.**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Estrategia**

De la unión de Bullfrog y Electronic Arts han surgido juegos como «Populous» o «Powermonger» y, por supuesto, «Syndicate». Este último ha llegado a causarnos no pocos quebraderos de cabeza en nuestro afán por conseguir el control del planeta. Algo que, evidentemente, no está a nuestro alcance en la vida real. Y la verdad es que tampoco era una tarea sencilla en el juego. Pero con «American Revolt» las cosas van a cambiar.

Si os encontráis entre la minoría afortunada que logró llegar al final de «Syndicate», seguramente estabais esperando como agua de mayo que aparecieran nuevos retos que llevaros a la boca con avidez. Sois "carne" para «American Revolt». Si, por contra, todos vuestros intentos por haceros con siquiera una pequeña parcela de poder en este mundo de fieras fueron baldíos, también estáis de enhorabuena. Porque «American Revolt» presenta un más que interesante punto de partida: Todo el mundo ya está bajo nuestro dominio excepto el continente americano, hacia el que se dirigen las miras en las misiones que componen este disco de datos. Por tanto, sólo es necesario tener instalado «Syndicate», sin preocuparse del punto al que llegáramos en nuestras anteriores escaramuzas, y disfrutar como enanos tras instalar el nuevo reto.

EL PODER DEL CHIP

Por supuesto, el Chip y su tecnología siguen siendo el meollo del asunto. No sólo hay que eliminar a los miembros de los sindicatos rivales, sino también seguir manteniendo el nivel de "felicidad" entre los habitantes de los territorios bajo nuestro control.

«American Revolt» mantiene intactas todas las virtudes de «Syndicate», con sus excelentes gráficos en alta resolución, su impresionante banda sonora y, por desgracia, su tremebunda dificultad. Quizá sea una apreciación personal pero nuestra primera toma de contacto con las nuevas misiones no pudo ser más desesperanzadora. Los primeros territorios a los que el disco permite el acceso (Alaska y California) planteaban objetivos, en principio, bastante simples. Sin embargo, escoger una de las zonas y morir a los pocos segundos, acribillados a balazos o chamuscados por lanzallamas, como vulgares lechones asados, fue todo uno.

«American Revolt» exige un dominio casi total de «Syndicate» para triunfar. Es preciso tener buenos reflejos, las ideas muy claras y un sentido de la estrategia, aprendido del juego original, que nos permita actuar rápidamente.

NUESTRA OPINIÓN

Los nuevos objetivos que plantea «American Revolt» pueden hacer las delicias de todos los fanáticos de «Syndicate». Sólo que ahora, no basta con probar a darse vueltas por los escenarios esperando acontecimientos o emboscadas. Digamos que las nuevas misiones, sin llegar a ser exclusivamente para expertos, tampoco son las más adecuadas para aquellos que no hayan jugado anteriormente.

En definitiva, se trata de un estupendo complemento a «Syndicate» que nos volverá a hacer pasar las horas pegados a los monitores, hasta que por fin el mundo caiga en nuestras manos. Y es que, aunque sea medio en broma, resulta bastante morboso eso de saber que basta una orden nuestra para poner el planeta patas arriba.

F.D.L.

«American Revolt» y el mundo. ¿Hace falta algo más?



ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	80

Recomendados

1. **IN EXTREMIS** — *DELPHINE SOFTWARE (PC)*
2. **LITIL DIVIL** — *GREMLIN (PC)*
3. **SAM & MAX** — *LUCASARTS (PC)*
4. **RETURN TO ZORK** — *INFOCOM/ACTIVISION (PC)*
5. **REBEL ASSAULT** — *LUCASARTS (PC)*
6. **LANDS OF LORE** — *VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS (PC)*
7. **TFX** — *OCEAN (PC)*
8. **DAY OF THE TENTACLE** — *LUCASARTS (PC)*
9. **MORTAL KOMBAT** — *ACCLAIM/VIRGIN(PC)*
10. **JURASSIC PARK** — *OCEAN (AMIGA IMPORTACIÓN, PC, PC CD-ROM)*
11. **SHADOWCASTER** — *ORIGIN (PC)*
12. **BUBBA'N'STIX** — *CORE (AMIGA)*
13. **INNOCENT UNTIL CAUGHT** — *PSYGNOSIS (PC)*
14. **INDYCAR RACING** — *PAPYRUS (PC)*
15. **CYBERPUNK** — *CORE (AMIGA)*
16. **MIGHT & MAGIC III** — *NEW WORLD COMPUTING (PC)*
17. **SPACE QUEST V** — *SIERRA (PC)*
18. **F-15 STRIKE EAGLE III** — *MICROPROSE (PC)*
19. **DRACULA UNLEASHED** — *VIACOM (PC)*
20. **JIM POWER** — *LORICIEL (PC)*

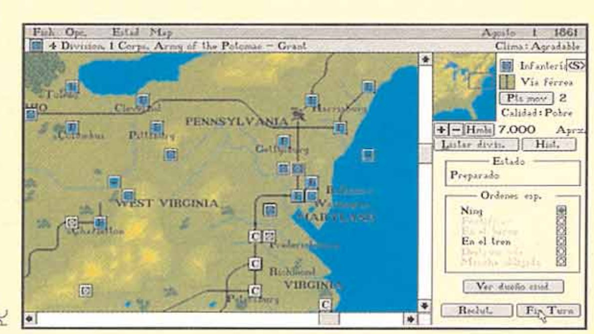
Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



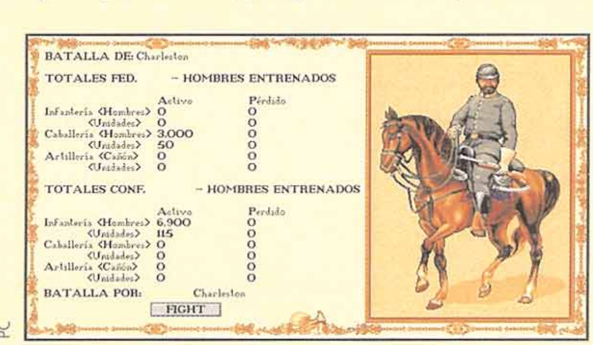
Norte contra Sur

THE BLUE & THE GRAY

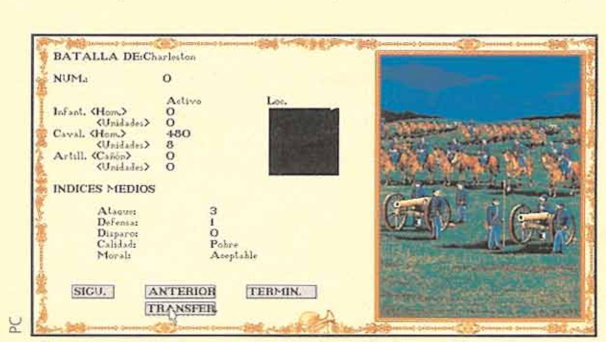
El género de estrategia vuelve a vestirse de gala con «The Blue & The Gray», un juego que nos traslada al año 1861, en plena guerra de secesión americana. Se trata de todo un auténtico desafío para los estrategas, en lo que es uno de los mejores, y últimos, programas de Impressions.



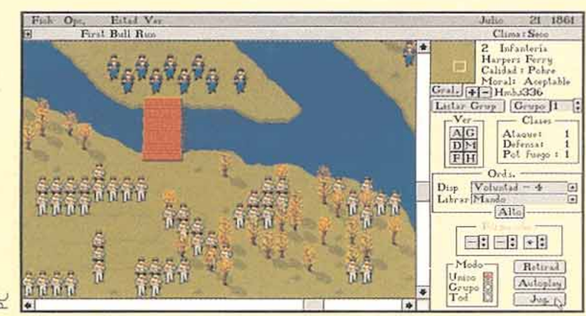
Por medio del mapa orográfico de los estados Unidos de América podremos conocer las posiciones de los enemigos.



Con un simple vistazo, podremos saber el estado de nuestras tropas, tanto si son confederadas como federales.



Con la caballería preparada, los ejércitos del norte preparan una carga seguida de cañonazos...



Los "grises" son más numerosos que los "azules", pero la cantidad numérica no significa la victoria.

IMPRESSIONS
Disponible: **PC**
T. Gráfica: **VGA**
Estrategia

Juegos de estrategia ambientados en la guerra entre el Norte y el Sur de lo que hoy conocemos como los Estados Unidos de América ha habido muchos, pero muy pocos han alcanzado el nivel que posee «The Blue & The Gray». Manejando al ejército federal o al confederado, tomaremos parte en una cruda batalla, asumiendo ciertas decisiones estratégicas que podrían haber cambiado el curso de la historia.

El juego nos permite crear nuestros propios ejércitos, nombrar unidades, reclutar soldados y transportarlos, por ferrocarril o barco, hasta el campo de batalla. Una vez en el mismo, deberemos desplegar a nuestros soldados por senderos, llanuras, ríos, puentes.., dentro de un área de terreno bastante extensa. Todo ello trazando un plan cuidadosamente estudiado para dividir nuestras fuerzas y colocarlas en los mejores emplazamientos.

Una vez que nos hayamos encontrado con el enemigo, se librará una lucha animada en pantalla, y es aquí donde el juego adquiere más acción. Podremos controlar a un único soldado o dar órdenes a todo un grupo de nuestra infantería. Por supuesto, también podremos recibir refuerzos en plena batalla si nuestros efectivos están en desventaja frente al contrario, pero no es conveniente utilizar mucho este recurso, ya que significará dejar un fuerte o un puesto indefenso. En todo momento podremos dar nuevas órdenes, reagruparnos, valorar nuestras fuerzas, retirarnos y dirigir desde las más pequeñas escaramuzas hasta las mayores batallas.

NUESTRA OPINIÓN

Lo que más nos ha llamado la atención de «The Blue & The Gray» es la gran calidad que caracteriza a sus gráficos, realizados en alta resolución. También cabe destacar, a pesar de las muchas opciones que posee, la tremenda sencillez de manejo del programa. A lo que hay que unir un sonido y unas melodías bastante buenas, muy acordes con el entorno de la época.

Sinceramente, «The Blue & The Gray» es un producto muy recomendable para los aficionados al mundo de los juegos de estrategia, pues posee todos esos toques técnicos y adictivos que los fanáticos al género exigen en un programa de este tipo.

E.R.F.



Algunos presidentes americanos también "lucharon" en la contienda.

85 — Un juego que engrandece el género de estrategia.

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	89
SONIDO	79
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	61



Ellas son así

MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- TSUNAMI
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura**



PC

Rubia, ojos azules, hermoso cuerpo..., ¿qué más se puede pedir en un programa así?

Nuestra novia nos ha abandonado. Esta es la premisa inicial de «Man Enough»... Pero un "compasivo" amigo nos recomienda una agencia de "relaciones personales". Sin perder un minuto, nos dirigimos hacia allí, donde nos sorprenden los acontecimientos, es decir, nos enamoramos de Jeri, la secretaria de la agencia. Nuestro primer objetivo consistirá en convencerla para que acceda a darnos una cita, pero antes Jeri quiere comprobar cómo nos desenvolvemos con las mujeres. Para ello tendremos que sobrevivir a una cita con cinco chicas de la agencia y de este modo demostrarla que somos "man enough" –lo suficientemente hombres–.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque lo hemos catalogado como una aventura a secas, «Man Enough» es, como reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juego es bastante buena, sobre todo en su sonido, donde las voces están muy bien digitalizadas. Gráficamente «Man Enough» gana bastante más con una SVGA, debido a la gran definición de esta tarjeta, pero con una VGA también ofrece buenos resultados. Respecto a su adicción, el programa contiene el suficiente gancho como para mantenerte pegado a la pantalla, aunque sólo sea por el morbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

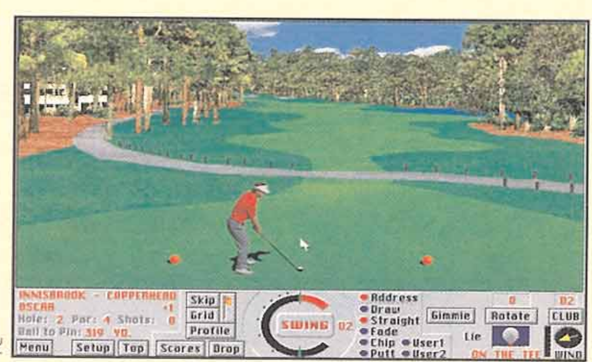
E.R.F.

Un CD-ROM muy educativo con el que ligarás un montón. **89**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

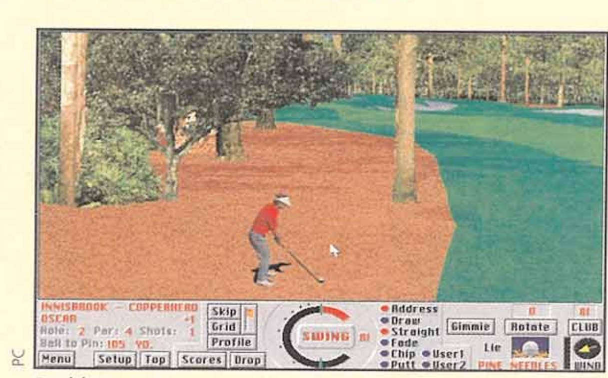
Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa

LINKS CHAMPIONSHIP



PC

Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en en centro de la calle, cerca del green.



PC

Problemas. Nos encontramos en un terreno poco propicio para el golpe, con un árbol ante nuestras narices.

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de los mejores.

- ACCESS SOFTWARE
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, SVGA**
- **Deportivo**

Los dieciocho hoyos de Innisbrook abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La complicación de acabar con una buena tarjeta no viene dada por su longitud, sino por el diseño. En más de una ocasión los golpes "por intuición" serán casi obligados. Sin embargo, es de recibo decir que «Innisbrook» posee la misma calidad en todos y cada uno de sus aspectos que el resto de campos aparecidos hasta la fecha, y que el mismo «Links» o «Microsoft Golf».

GOLF A TRES BANDAS

Importante hecho que no debe ser pasado por alto es que para disfrutar de «Innisbrook» no es necesario poseer «Links 386 Pro». Bueno, sí, pero lo que queremos decir es que no es el único programa con el que corre. Para jugar al golf en este campo necesitamos disponer de uno de los tres siguientes juegos: «Links», «Links 386 Pro» o «Microsoft Golf». El último, por supuesto, funcionando bajo Windows. Hablando un poco de las características técnicas del programa, ya que las opciones de juego resulta bastante obvio que son idénticas a las de cualquiera de los tres antes mencionados, no se han escatimado medios ni esfuerzo en su realización. El equipo de Access se trasladó al escenario en cuestión, donde se filmó el material necesario para la posterior digitalización y paso al código. Y el resultado..., bueno, si las imágenes que acompañan a estas líneas no os resultan lo bastante claras, tan sólo imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 colores. O mejor, si podéis adquirir el programa no lo dudéis. Vuestro espíritu deportista os lo agradecerá eternamente.

F.D.L.

Parecía imposible mejorar lo inmejorable. Pero sólo parecía... **90**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

El espacio en juego

PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- TSUNAMI
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura/Simulador espacial**

Nuestros primeros objetivos serán establecer relaciones con los sentines, una raza nativa del sector, y aliarlos a nuestra causa contra la represión del Imperio de los Skeetch. Para llevar esto a cabo, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espaciales, hablar con multitud de exóticos y curiosos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestión financiera, ya que dependiendo del uso



PC CD-ROM

La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más o menos misiones. Con ellos tendremos que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y comprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cómodo e intuitivo.

NUESTRA OPINIÓN

No se puede negar que «Protostar» posee una calidad bastante notable. Todos los escenarios están realizados magníficamente, y se nota el buen hacer de los grafistas de Tsunami. En cuanto a su ambientación sonora, tenemos que decir que tanto las melodías como los efectos no están lo suficientemente logrados con respecto al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Protostar» os gustará sin duda alguna, pero para los que nos esten muy iniciados en este tipo de juegos, sinceramente, puede que éste no les resulte demasiado entretenido.

E.R.F.

Sólo apto para fanáticos de las guerras espaciales. **78**

ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	70



Ellas son así

MAN ENOUGH

¿Estáis deprimidos porque no encontráis novia? ¿La chica de vuestros sueños os ha abandonado sin razón aparente...? Pues tranquilos y levantar esa moral, porque con el último CD-ROM de Tsunami tendréis la oportunidad de volver a sentir la emoción del amor, aunque sólo sea de una forma interactiva...

- TSUNAMI
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura**

Nuestra novia nos ha abandonado. Esta es la premisa inicial de «Man Enough»... Pero un "compasivo" amigo nos recomienda una agencia de "relaciones personales". Sin perder un minuto, nos dirigimos hacia allí, donde nos sorprenden los acontecimientos, es decir, nos enamoramos de Jeri, la secretaria de la agencia. Nuestro primer objetivo consistirá en convencerla para que acceda a darnos una cita, pero antes Jeri quiere comprobar cómo nos desenvolvemos con las mujeres. Para ello tendremos que sobrevivir a una cita con cinco chicas de la agencia y de este modo demostrarla que somos "man enough" –lo suficientemente hombres–.

NUESTRA OPINIÓN

Aunque lo hemos catalogado como una aventura a secas, «Man Enough» es, como reza en su carátula, una aventura social. La calidad del juego es bastante buena, sobre todo en su sonido,


PC

Rubia, ojos azules, hermoso cuerpo..., ¿qué más se puede pedir en un programa así?

donde las voces están muy bien digitalizadas. Gráficamente «Man Enough» gana bastante más con una SVGA, debido a la gran definición de esta tarjeta, pero con una VGA también ofrece buenos resultados. Respecto a su adicción, el programa contiene el suficiente gancho como para mantenerte pegado a la pantalla, aunque sólo sea por el morbo de ver qué pasa en la escena siguiente.

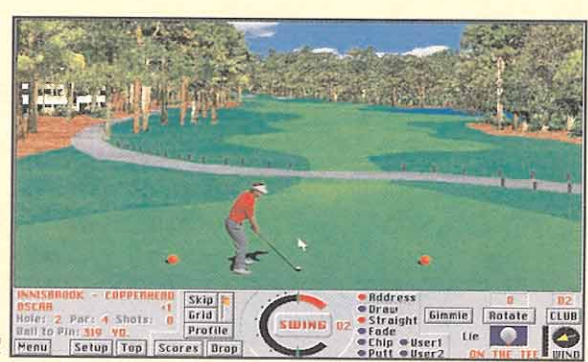
E.R.F.

Un CD-ROM muy educativo con el que ligarás un montón. **89**

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	88
SONIDO	89
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	70

Innisbrook: nuevo escenario para un gran programa

LINKS CHAMPIONSHIP


PC

Empezar un hoyo requiere un buen golpe de suerte que nos sitúe en en centro de la calle, cerca del green.


PC

Problemas. Nos encontramos en un terreno poco propicio para el golpe, con un árbol ante nuestras narices.

Uno de los simuladores de golf más destacados es el «Links 386 Pro» de Access Software. Su inusitado realismo hizo de él casi una leyenda. Y la posibilidad de complementarlo con los distintos campos que, posteriormente, fueron surgiendo, han permitido que siga siendo una de los mejores.

- ACCESS SOFTWARE
- Disponible: **PC**
- T. Gráficas: **VGA, SVGA**
- **Deportivo**

Los dieciocho hoyos de Innisbrook abarcan una distancia total de siete mil treinta y una yardas. La complicación de acabar con una buena tarjeta no viene dada por su longitud, sino por el diseño. En más de una ocasión los golpes "por intuición" serán casi obligados. Sin embargo, es de recibo decir que «Innisbrook» posee la misma calidad en todos y cada uno de sus aspectos que el resto de campos aparecidos hasta la fecha, y que el mismo «Links» o «Microsoft Golf».

GOLF A TRES BANDAS

Importante hecho que no debe ser pasado por alto es que para disfrutar de «Innisbrook» no es necesario poseer «Links 386 Pro». Bueno, sí, pero lo que queremos decir es que no es el único programa con el que corre. Para jugar al golf en este campo necesitamos disponer de uno de los tres siguientes juegos: «Links», «Links 386 Pro» o «Microsoft Golf». El último, por supuesto, funcionando bajo Windows. Hablando un poco de las características técnicas del programa, ya que las opciones de juego resulta bastante obvio que son idénticas a las de cualquiera de los tres antes mencionados, no se han escatimado medios ni esfuerzo en su realización. El equipo de Access se trasladó al escenario en cuestión, donde se filmó el material necesario para la posterior digitalización y paso al código. Y el resultado..., bueno, si las imágenes que acompañan a estas líneas no os resultan lo bastante claras, tan sólo imaginad la calidad que puede dar una tarjeta SVGA en 256 colores. O mejor, si podéis adquirir el programa no lo dudéis. Vuestro espíritu deportista os lo agradecerá eternamente.

F.D.L.

Parecía imposible mejorar lo inmejorable. Pero sólo parecía... **90**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	90
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

El espacio en juego

PROTOSTAR

Tsunami nos presenta un programa que cautivará a los entusiastas de la ciencia ficción, juegos de acción y rol.

- TSUNAMI
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **Aventura/Simulador espacial**

Nuestros primeros objetivos serán establecer relaciones con los sentines, una raza nativa del sector, y aliarlos a nuestra causa contra la represión del Imperio de los Skeetch. Para llevar esto a cabo, tendremos que frecuentar una gran variedad de bases espaciales, hablar con multitud de exóticos y curiosos personajes, explorar intrigantes mundos, visitar ciudades alienígenas y combatir en el espacio. Resultará crucial realizar una buena gestión financiera, ya que dependiendo del uso



PC CD-ROM

La mezcla de géneros es cada vez más habitual en el software, como así demuestra «Protostar».

que hagamos de nuestros fondos, completaremos más o menos misiones. Con ellos tendremos que reparar nuestra nave, adquirir la mercancía y comprar armamento. «Protostar» es un juego interactivo y se encuentra representado desde una perspectiva en primera persona. Además, incorpora un interfaz sumamente cómodo e intuitivo.

NUESTRA OPINIÓN

No se puede negar que «Protostar» posee una calidad bastante notable. Todos los escenarios están realizados magníficamente, y se nota el buen hacer de los grafistas de Tsunami. En cuanto a su ambientación sonora, tenemos que decir que tanto las melodías como los efectos no están lo suficientemente logrados con respecto al resto de las características técnicas del programa. De cualquier manera, si os atraen las aventuras y los simuladores espaciales, «Protostar» os gustará sin duda alguna, pero para los que nos esten muy iniciados en este tipo de juegos, sinceramente, puede que éste no les resulte demasiado entretenido.

E.R.F.

Sólo apto para fanáticos de las guerras espaciales. **78**

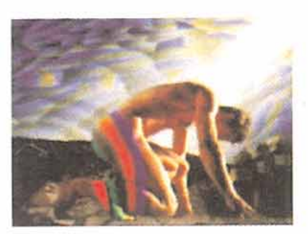
ORIGINALIDAD	69
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	75
SONIDO	70
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	70

Animática








Animática continúa en la vanguardia de la infografía española. Desde finales del año pasado, los responsables y creadores de la empresa catalana cuentan con el sistema V-Actor, capaz de generar imágenes en tiempo real. Este sistema, creado por Simmgraphisc, en Pasadena, California, es uno de los cuatro que en la actualidad están en activo en todo el mundo, y permite la creación y manipulación de imágenes y texturado en un tiempo hasta ahora impensable.

Una empresa de vanguardia

El V-Actor funciona en toda la gama de Silicon Graphics, pero para generar imágenes en tiempo real y mezclarlas también en tiempo real, en Animática utilizan una ONYX VTX con dos procesadores y 256 MB de memoria central con una tarjeta Sirius.

Con un casco parecido a los utilizados por los ciclistas y unos cuantos sensores físicos en la cara, un colaborador de Animática nos enseñó cómo se producía una serie de imágenes en tiempo real. En este caso se trataba de "Mario", quien sonreía, levantaba las cejas o fruncía el ceño al mismo tiempo que el operario, mientras que, para hacer los giros completos y en 3D, se ayudaba de un pedal. El realismo resultaba espectacular.

La "parafernalia", como Roger Cabezas, Director de Animática, denomina al casco y los sensores, llegaron de los Estados Unidos en diciembre, pero las gestiones para conseguir la máquina de Silicon Graphics se remontaban al verano pasado. Debieron esperar hasta octubre para tenerla en sus locales y para antes de la primavera creen que contarán ya con un guante y un traje especial que aumente las posibilidades del sistema.

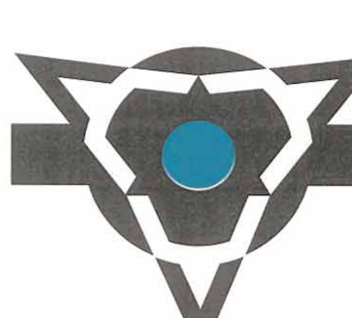
Buenas perspectivas

La expectación que el V-Actor ha despertado entre el mundo audiovisual hace prever un año muy movido para Animática. El hecho de tener la exclusiva del sistema en España y que sólo exista otro más en Europa y dos en el resto del mundo, así lo aventuran. Según el máximo responsable de Animática, "varias empresas españolas poseen estaciones Silicon Graphics parecidas, pero no tienen el sistema de animación en tiempo real".

Desde hace meses la actividad de la empresa ha estado encaminada a explicar el sistema a los clientes. Televisiones y anunciantes ven en el sistema un modo de acortar los plazos de entrega de los trabajos infográficos, además de aumentar la calidad de los mismos.

Para Roger Cabezas, el sistema V-Actor supone un gran avance en el mercado infográfico debido a que "podemos conseguir hasta cuatro veces la resolución de la televisión y un paso importante en el mundo de la animación, porque se pasa de producir minutos de animación con un coste elevado a producir horas. Es decir, sabes que una hora de animación se consigue en una hora de trabajo. Además es una revolución en cuanto a la expresividad lograda en los personajes".

Los creadores de Animática han diseñado personajes propios para trabajar con el sistema de generación de imágenes en tiempo real y ya están aplicando el sistema en la creación de dibujos animados fácilmente manipulables para poder distribuirlos en CD-ROM, CD-I o 3DO.



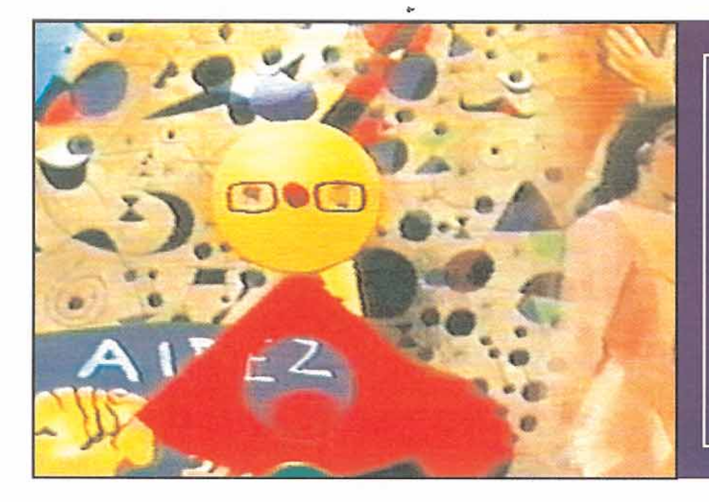
Nuevos videojuegos, nuevos mercados

Esta evolución viene marcada por las iniciativas de los gigantes Sega y Nintendo. Así, el acuerdo "Reality" entre Nintendo y Silicon Graphics, pretende desarrollar para finales de 1995 una máquina doméstica de 64 bits con unas expectativas de gráficos y potencia equivalentes a las Reality Engine, además de la posibilidad de conexión en red. Algo así como una superconsola doméstica con las prestaciones de un simulador de vuelo de hace unos años.

En Europa, por su parte, diversos desarrolladores de CD-I presentaron en una reunión en Holanda los videojuegos con animación en tiempo real digitalizada, a toda pantalla y con calidad superior a VHS, lo que supone un paso más a la hora de encerrarlos en el PC, sin que ello suponga la utilización de periféricos desmesuradamente grandes y caros.

Las condiciones favorables que se están produciendo en el mercado del videojuego que tienden hacia la consecución de productos de gran calidad, están haciendo que Animática se replantee su posición ante estos. De momento, la empresa catalana se encuentra en una fase de adaptación de su infraestructura productiva que le permita desarrollar trabajos en CD-I, lo que tiene su precedente en el Acuarinto del año pasado. Proyectos de películas interactivas con imagen real y otros relacionados con los "arcades" pero más allá del sentido tradicional que tenemos de ellos, es decir, con mayores posibilidades de exploración y unas mejores imágenes en movimiento, son algunas de sus apuestas para un futuro a medio plazo. Roger Cabezas explica que se decantan por el CD-I "no tanto como formato, porque el 3DO es lo mismo o más potente, pero sí por la posibilidad de utilizar imagen a toda pantalla, con todo el movimiento y colores. Además, el 3DO no ha comenzado su andadura en Europa".

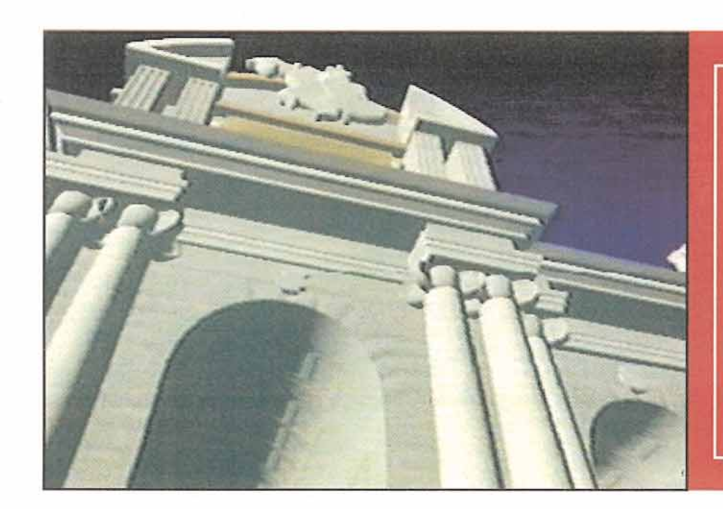
Se encuentran pues, a la expectativa de las iniciativas de las grandes multinacionales del sector, a que éstas se decidan a comercializar los sistemas de forma masiva para que la revolución de la que hablamos se haga realidad. Un cambio cualitativo que como el director de Animática asegura, "el público está demandando con urgencia, como lo demuestra la aceptación de, por ejemplo, «Aladdin», en el que la calidad de gráficos y la animación es ya muy importante. Sin embargo, –continúa– se ha simplificado el juego a costa de la gran información almacenada que requiere la animación. El siguiente paso supone integrar todas las posibilidades de un juego, mezclando imagen real, sintética y animación tradicional con un guión espectacular. Es un asunto que nos interesa mucho y de hecho, uno de nuestros colaboradores está a punto de marcharse a Estados Unidos para diseñar un videojuego con Virgin Games".



La técnica V-Actor está siendo ampliamente usada por Animática para conseguir imagen de alta calidad.

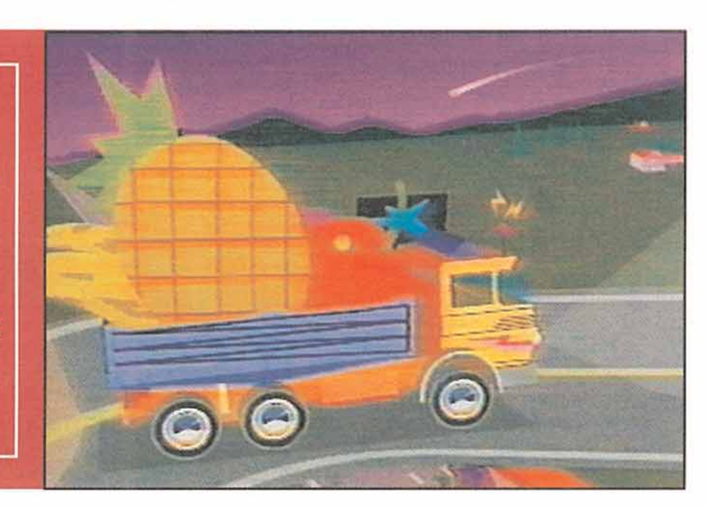
Para la compañía española, el CD-I es una de las máquinas con más futuro en el mercado actual.

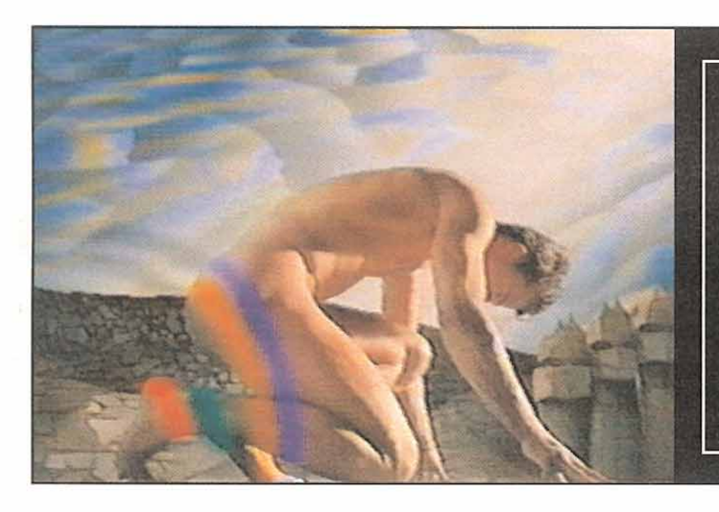




Silicon Graphics y Nintendo están desarrollando una poderosa máquina con un procesador de 64 bits.

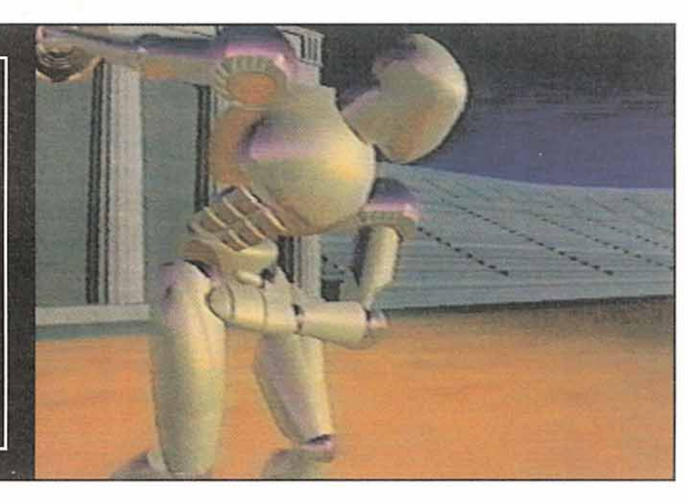
Ya existen algunos interesantes proyectos de películas totalmente interactivas utilizando imagen real.





Animática está intentando mezclar imagen real, sintética y animación tradicional con un guión espectacular.

La compañía española no ve claro que se puedan poner fácilmente al servicio del PC todos estos sistemas.



Dificultades para el PC

Sin embargo, el Director General de Animática no ve tan claro que todos estos sistemas se puedan poner fácilmente al servicio de los PCs. "Tengo mis dudas a este respecto. Aunque el uso del CD-ROM se está generalizando cada día más, existen en el mercado muchas más unidades de Nintendo o Sega. Las ventajas adicionales de las nuevas máquinas como CD-I y 3DO estriban en que, además de poder jugar, es posible escuchar audio, conectar con un ordenador, visualizar CD-Foto, etc".

No obstante, todo dependerá de la evolución de la electrónica de consumo. Ahí está el ejemplo del CD-Audio, una innovación ya madura cuyo uso fue generalizado en el momento en el que se puso al alcance del gran público. Es preciso observar de cerca la evolución de las batallas entre las grandes plataformas del mercado mundial. De momento Apple, con el Power PC, ha dado el primer paso y aún queda por conocer la respuesta del Windows NT, el Pentium, etc. Hasta la fecha, todo son conjeturas e incógnitas.

Animática ha apostado plenamente por las plataformas de consumo masivo como el CD-I y el 3DO, que permiten una resolución de 50 fotogramas por segundo, utilizar un ancho de banda mucho mayor, manipular gran cantidad de megas de información y comprimirlos sin que se resienta la calidad. "Sólo queda buscar nuevas aplicaciones a estos sistemas para poder hablar de verdad de un nuevo concepto de los videojuegos", asegura Roger Cabezas.

Falta de infraestructuras

Con todo, los creadores de una de las empresas infográficas más importantes del país, no olvidan que las iniciativas destinadas a las grandes superficies suponen un reto más que no pueden dejar de lado y cuentan con algunas ideas y proyectos en esta dirección. Se quejan, eso sí, de que en Europa y sobre todo en España, no existe una cultura de los espacios lúdicos como ocurre al otro lado del Atlántico o en Japón; de hecho, los parques de atracciones españoles en nada tienen que ver con los de estos países. Quizás por ello, por la falta de una industria audiovisual potente y por una actitud un tanto timorata de los empresarios, las grandes oportunidades no han pasado de ser buenos proyectos.

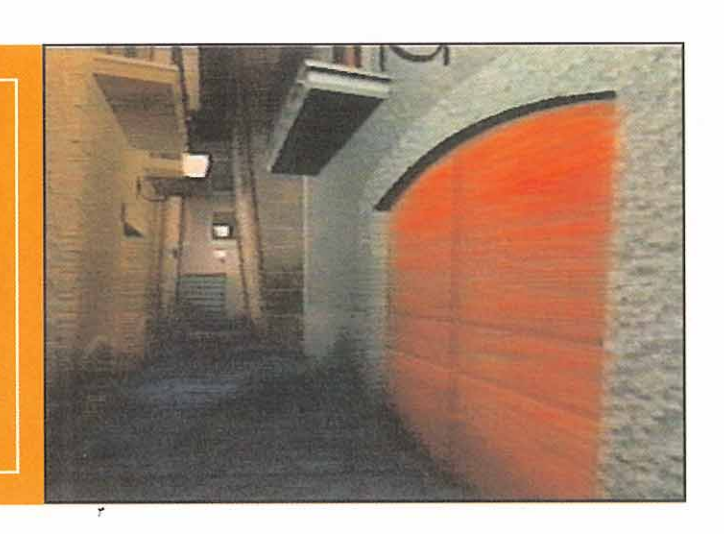
En cuanto a la aceptación masiva de la Realidad Virtual, Roger Cabezas tiene una idea muy clara al respecto: "No ha evolucionado tanto como se esperaba y quizás porque no se ha ofrecido la información correcta. A través del cine se ha dado una imagen que no tiene nada que ver con lo que realmente se podía hacer en Realidad Virtual y no quedaron claros los límites de esta tecnología, lo que ha



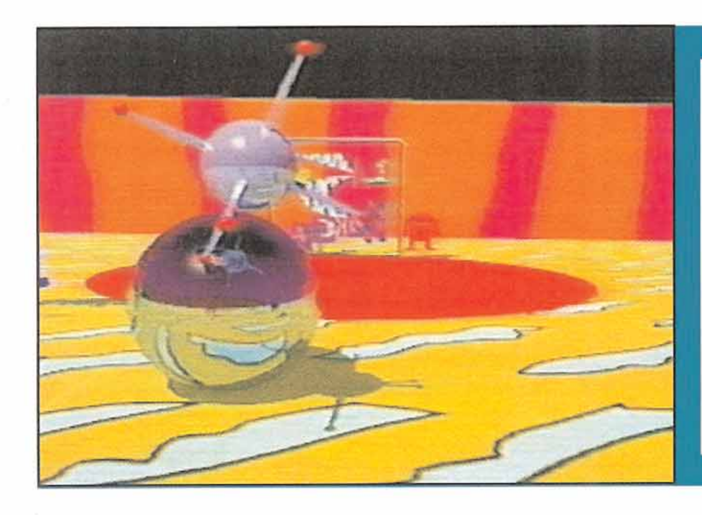
Se está abriendo un nuevo y amplio mercado para aplicar tecnologías como el CD-I y el "full motion video"

• • • • • • •

Animática apuesta por su consolidación como desarrolladores para spots publicitarios, cabeceras de informativos, etc.



"En Europa, en cuanto a tecnología, todo sigue igual. Prácticamente todos los estudios cuentan con el mismo material"



Un sector tan competitivo como la infografía necesita grandes especialistas y profesionales en el campo de la imagen sintética.

• • • • • • •

En España existe un importante retraso tecnológico a pesar de los esfuerzos de empresas como Animática.



EL EQUIPO DE ANIMÁTICA

Animática cuenta con un equipo flotante formado por unos quince colaboradores que se adaptan a las necesidades de cada proyecto. No se requiere al mismo personal para realizar un spot de un vehículo que para un experimental o una cabecera de televisión. Esta adecuación a cada necesidad dota a la empresa de una flexibilidad lógica y necesaria en un sector tan competitivo como el infográfico, al tiempo que exige una atención especial por las innovaciones tecnológicas que se producen en cada momento.

Al colaborador de la empresa catalana se le exige una formación y reciclaje continuados; una exigencia, por otro lado, que viene dada por el propio mercado. Algunos de los creadores de Animática trabajan en EE.UU., sin problemas de adaptación a los métodos norteamericanos y muchas de las empresas infográficas más importantes de España cuentan en sus filas con desarrolladores formados en ella. "Es el riesgo de trabajar en una empresa de tecnología punta", afirma Roger Cabezas.

Hardware

* Estaciones Silicon Graphics:
- 1 ONYX VTX, 2 procesadores 256 Mb de memoria con Sirius.
- 3 Indigo RPC (2 XS24 y 1 ELAN), 23 Mb de memoria.
- 1 Crimson Elan, 32 Mb de memoria.
- 1 Power Series 320, 2 procesadores, 56 Mb memoria con Videoframer.
* Red Ethernet con NFS, con cerca de 10 Gigabytes de disco en linea.
* Backup vía Exabyte y QIC 150 Streamer.
* Red de estaciones de diseño Macintosh (SE, LC, CX, Classics, etc) con conexión Ethernet a la red SGI.
* Digitalizadores 3D Polhemus y Ciberware 3030 Color.
* Conexión a red digital de video D1, vía Abekas A-60.
* Sistema V-Actor con FlyingMouse 6D y Waldo Interface.

Software

* Wavefront (Advance Visualizer, Composer, Paint, Kinemation, Dynamation, 3Desing, Data Visualizer: total, 5 licencias). Beta site de Dynamation, Kinemation y 3Desing.
* Animática.
* Morphing: T-Morph de 5D solutions, ER de ASDG.
* RenderMan de Pixar.
* Toonz de Sofrimage (Beta site, tres licencias).



frustrado muchas expectativas en el público. Actualmente, se tiene acceso a dispositivos de Realidad Virtual que no poseen la calidad de imagen que se esperaba, aunque se va evolucionando poco a poco".

Otro de los aspectos novedosos que mantienen en vilo a los aficionados al videojuego tiene que ver con la conexión de estos en red. "En España, el Canal Sega ha surgido más como un elemento de marketing, adelantándose a la infraestructura de nuestro país, que como una posibilidad realmente viable en estos momentos", comenta Roger Cabezas.

Mientras que en EE.UU. cuentan con la tecnología que hace posible esta interesante faceta interactiva de los videojuegos, en capitales como Madrid o Barcelona, sólo existe un 30 ó 40 por ciento de la ciudad con el cableado que permite enviar paquetes de imágenes con calidad y a cierta velocidad. La experiencia norteamericana de Orlando, donde 4.000 familias están cableadas y pueden acceder a 2.500 canales de TV, disponer de 15.000 películas en cualquier momento o centralizar datos para que los usuarios interaccionen entre sí, es una realidad con la que seguiremos soñando hasta que la Red Integrada de Sistemas Digitales se generalice en el territorio español.

Una mirada al mundo

La crisis económica está remitiendo, después del verano se tocó el fondo. A seis meses vista, el mercado cambiará porque se están reactivando viejos proyectos y se da vía libre a otros nuevos". Al menos esto es lo que opina Roger Cabezas en cuanto al sector audiovisual. En Animática se trabaja de lleno en todo aquello que se ideó durante meses y que por fin los clientes están dispuestos a llevar a término. El nuevo y amplio mercado que se abre ante ellos para aplicar el CD-I y el "full motion video", la consolidación como desarrolladores para cadenas televisivas (cabeceras para el informativo de TV3 de Cataluña y el canal por satélite de TVE), así como los spots publicitarios, sigue siendo sus apuesta más importantes de aquí a unos meses.

En cuanto al cine, las experiencias son escasas, con leves incursiones en la creación de FX, pero la propia debilidad del sistema cinematográfico español es quien pone la primera barrera a la creatividad de las empresas infográficas.

No así en Estados Unidos, donde la explosión de los FX y las manipulaciones de imágenes en películas de gran éxito como «Terminator», «Abiss» o «Parque Jurásico», que permiten crear personajes y disimular los efectos especiales de manera impensable hasta ahora, han provocado la proliferación de los estudios de infografía. Equipos formados por 4 ó 5 personas han pasado este año a contar con 80-120 ordenadores y 400 personas dedicadas exclusivamente al cine. Algo que coloca, una vez más, a EE.UU., a años luz de Europa y Japón. "En Europa, en cuanto a tecnología, todo sigue igual; prácticamente todos los estudios cuentan con el mismo material", asegura el responsable de Animática. En cualquier caso, una rápida mirada al viejo continente nos muestra un mercado infográfico sustentado fundamentalmente por la publicidad y la televisión, con un video industrial débil –en España prácticamente inexistente– y grandes empresas de software que desaparecen. Tras la muerte de Alen Guiot, la abanderada del software europeo frente a la incursión norteamericana, Video System, se fue al traste; TDI ha sido absorbida por sus competidores y el actual gobierno francés ha dejado desasistido al sector audiovisual, el "niño mimado" del ministerio de cultura galo.

En España, según Cabezas, "a nivel de diseño gráfico, realización y calidad de los materiales hemos retrocedido respecto a hace cuatro años. En parte por culpa de la falta de infraestructura audiovisual, en parte porque la purga que ha llegado tras la eclosión de pequeñas empresas de infografía de hace unos años, ha dejado el mercado con los mismos de siempre". Sin embargo, el futuro no tiene por qué ser oscuro para un sector que cuenta con "gente adecuada y muy válida, tanto en programación, como en diseño gráfico, como en el sector del audiovisual en general. Lo que sigue fallando es el soporte".

José Cruz

Guía del Usuario Incansable



CAPÍTULO 2

Por Rafael Rueda

Vocabulario y Anatomía para Novatos de una Máquina Pensante

[2ª Parte]

Sí. Ya sabes que tu ordenador personal no te hace caso, y que además silba haciéndose el "desentendido" cuando te acercas a él, pero, ¿te has preguntado el porqué? Es muy sencillo: "falta comunicación". ¿Qué hacer?, ¿a dónde ir?.. Aquí, en nuestra "guía del usuario", tenemos la medicina para todos tus problemas. No más "terapias de grupo"; ni "pastillas tranquilizantes". Lee y empóllate el mejor vocabulario de "toda la galaxia" y verás como en poco tiempo tu PC se convertirá en tu mejor mascota. No ladrará ni morderá, ¿no es eso lo que quieres? Pues adelante y a devorar letras ¿ok?

DIAGRAMA DE FLUJO: Flow Chart para los ingleses. Un diagrama de flujo es la representación gráfica de un programa (en una hoja de papel), mediante símbolos, flechas y órdenes. Ideal para realizar el seguimiento de los pasos de un programa y comprobar su funcionamiento. Lógicamente, para comer pasteles no es necesario hacer un "diagrama de flujo".

ENSAMBLADOR: Es otro de los lenguajes para ordenador. En él, se usan cadenas de dos o más letras -que representan una instrucción-. Más rápido y potente que la velocidad del Halcón Milenario cuando huye de los cazas del Imperio.

FLOPPY: Disco flexible donde el ordenador almacena –magnéticamente– los datos usados para la lectura o escritura. Su periférico preferido: la disquetera; allí el "disquete" da tantas vueltas que alucina como si estuviese subido en la mismísima Montaña Rusa.

FORTRAN: Otro lenguaje para la colección. Utilizados por los científicos y matemáticos para trasladar fórmulas y calentar los "megas" al personal.

HARDWARE: Materia Dura. Lo que se "puede tocar" de una computadora: el teclado, el monitor, la disquetera... En el lenguaje humano, hardware es igual a "cabeza de chorlito".

IMPRESORA: Artilugio electrónico-mecánico (de sexo femenino) que conectado a un ordenador imprime cualquier tipo de datos en pantalla: gráficos, documentos, cartas, etc. La llaman "Printer, la terrible", y sus zumbidos cuando está trabajando aterran a ejecutivos, oficinistas y contables. Es la "asesina de las máquinas de escribir".

INPUT/OUTPUT: Entrada/Salida. Determina los dispositivos que conectados a un computador, ejercen una de las dos acciones IN/OUT. Ej: Entrada: Teclado, Salida: Pantalla o Impresora.

INTERFACE: Conexión externa o interna entre dos sistemas o circuitos. Tarjeta para conectar dos módulos o partes de un ordenador para transmitir los impulsos y datos.

JOYSTICK: ¿Qué se puede decir de un "joystick" que no sepáis ya?. El "palo de la diversión": el periférico más atractivo y entretenido, y el utensilio que ha causado más bajas "sintéticas" a lo largo y ancho del mundo de los videojuegos. A él se le podrían aplicar cientos de calificativos y frases, algunas tan célebres como: "Eres más agarrado que un mono a un joystick", y "Agarrarse a un joystick como a un clavo ardiendo". Una gozada de cacharro, ¿verdad que sí?

LOGO: ¿Otro lenguaje? Sí, pero éste indicado para la iniciación de los niños en el mundo de los gráficos por computadora. Es el lenguaje de la "tortuga que dibuja". Muy didáctico.

MEGABYTE: Mega. ¿Sabíais que "un mega" de memoria es igual a 1.048.576 bytes? ¿Misterios binarios?

MODEM: Modulador-Demodulador. Es un aparato que transforma las señales del ordenador en señales "acústicas" para su transmisión por la línea telefónica. Es el periférico más comunicativo de todos los existentes y sus señales son capaces de viajar de una parte a otra del mundo. Como lo oyes.

PASCAL: ¿Esto es un cachondeo o qué? Lenguaje de programación de "alto nivel". Adopta el nombre de un gran filósofo francés, Blaise Pascal, que en 1642 inventó una máquina para hacer operaciones automáticas. El prototipo de nuestra actual "calculadora".

PIXEL: El "punto de luz más pequeño" en el universo de nuestros monitores. Todos los símbolos, letras y gráficos están constituidos por "pixels". Nombre de los habitantes de "Pixelandia".

(Continuará en el próximo número)



HUMOR por Ventura & Nieto



¿**Qué** ocurrirá con el disco flóptico? ¿ Se convertirá en un estándar al igual que ocurrió en su momento con los disquetes de 3 pulgadas y media?

¿**Cómo** notarán las consolas de 16 bits la aparición de sus hermanas mayores de 32 bits?

¿**Cuándo** comenzará la avalancha de juegos de fútbol con motivo de la celebración del próximo Mundial de Fútbol de los Estados Unidos de América?

¿**Por Qué** no existe todavía un distribuidor en nuestro país que se atreva a comercializar la Jaguar, ya que Atari no tiene representación en España?

¿Sabías que...?

Apple ha presentado un modelo de Macintosh compatible con MS-DOS y Windows. Se trata del modelo Quadra 610 DOS. Algunos os preguntaréis cómo es posible esto. La respuesta es bien sencilla: en su interior lleva dos microprocesadores, uno Motorola 68040 y el otro Intel 486SX. Gracias a esto, es posible trabajar al mismo tiempo con aplicaciones de Mac, DOS y Windows, pulsando únicamente dos teclas. Además, la máquina incorpora doble soporte de monitor, que permite visualizar ambos entornos al mismo tiempo, añadiendo un segundo monitor.

formidable

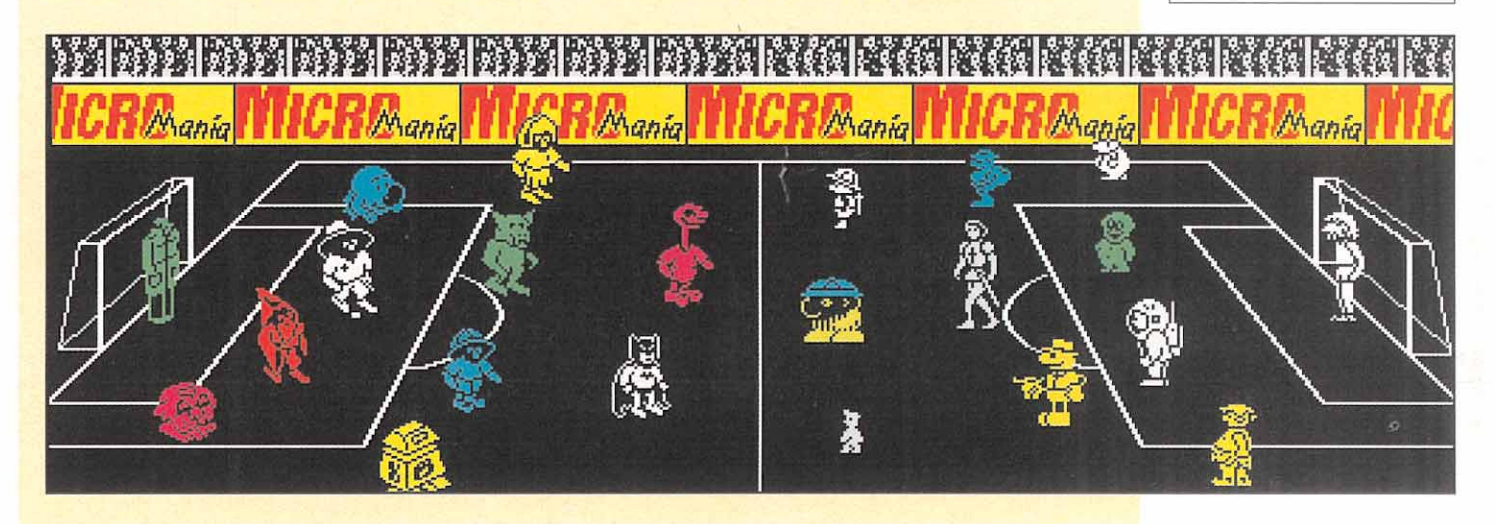
... la participación que habéis tenido en el concurso que realizamos para elegir los mejores programas del año pasado. El gran volumen de respuestas han traído de cabeza a nuestra pobre secretaria, Laura, que se ha visto literalmente "inundada" de cartas . Muchas gracias a todos por vuestra inestimable colaboración.

lamentable

... que las traducciones de algunos programas no sea lo suficientemente buena, y se puedan observar ciertas "meteduras de pata" en los textos. Esto suele ocurrir con frecuencia en los juegos de rol, en especial en palabras técnicas propias de este tipo de programas, como los nombre de algunos hechizos o armas. Debe ser que las personas encargadas de realizar tal labor sólo saben de inglés (u otro idioma), y nada de este tipo de programas.

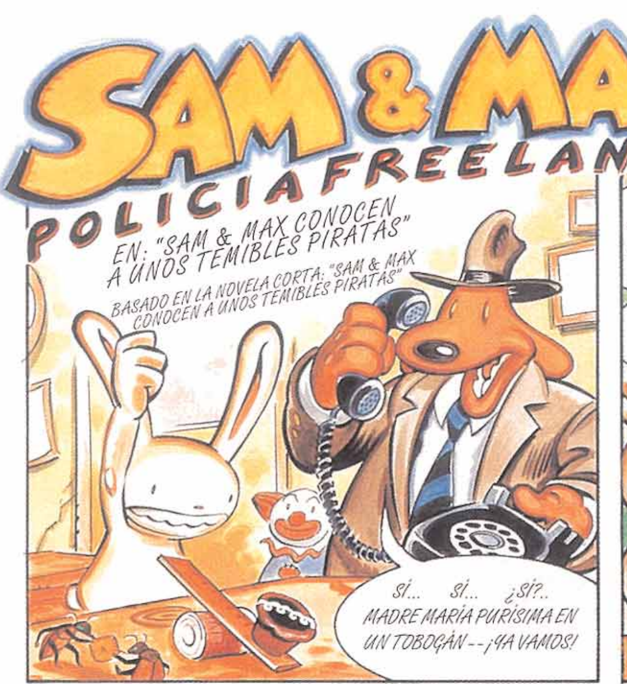
LA *Otra* PANTALLA

Parece mentira, pero ya han pasado más de diez años desde la aparición del Spectrum. Algunos nostálgicos nos escribís contándonos cosas acerca de tan excelente máquina. Sin embargo, David y Raúl Fraile Vieyto nos han remitido, junto a una bonita y larga carta, un disquete con dos pantallas en las que aparecen grandes figuras de todos los tiempos de títulos para Spectrum, preparados para disputar un partido de fútbol, en el gran campo de «Match Day». Cada equipo consta de jugadores que aparecieron en programas en dos o en tres dimensiones, muy famosos todos ellos, por lo que dejaremos que seáis vosotros los que adivinéis sus nombres. Pues nada, que gane el mejor...



NOTA.- Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Aguardamos impacientes vuestras cartas!! Os recordamos que nuestra dirección es:
MICROMANÍA,
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelos. nº4,
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

TM & © 1990 - STEVE PURCELL — LETTERED BY: L. LOIS BUHALIS

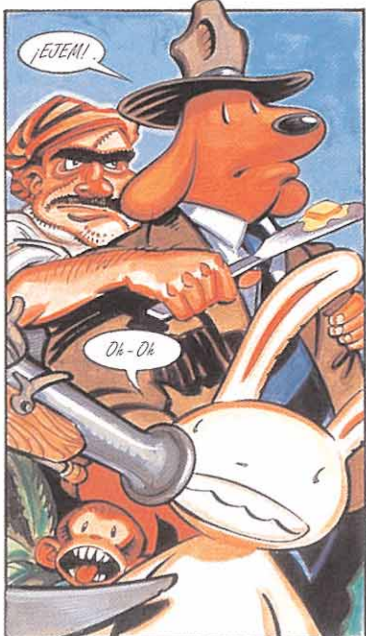
















LIBROS

APLICACIONES

WORDPERFECT 6 PARA DOS



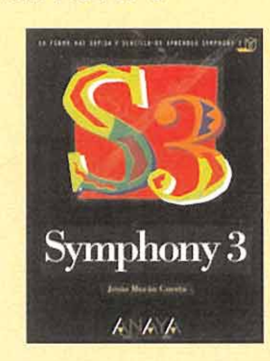
280 Págs. **1.545 Ptas.**

Gracias a este manual de bolsillo, los usuarios de este procesador de textos tendrán una estupenda guía con los conocimientos esenciales acerca de WordPerfect 6. Dividido en dos partes, en la primera se tratan las instrucciones y comandos fundamentales para manejar de una forma sencilla el programa. La segunda, está diseñada como un diccionario en el que se listan todas las posibilidades que tiene WordPerfect, como las especificaciones, las macros o el corrector, junto a una descripción de la labor que realizan, acompañado de ejemplos. En resumen, un interesante libro, que unido a su reducido tamaño lo hacen idóneo para el usuario medio.

Mella Mincberg ***
McGraw-Hill Nivel «I»

APLICACIONES

SYMPHONY 3



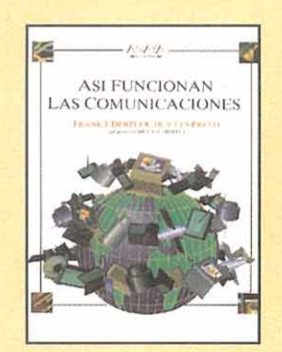
360 Págs. **3.710 Ptas.**

Anaya ha creado una nueva serie de libros con los cuales pretenden que el usuario de grandes programas se familiarice rápidamente con ellos, aprendiendo los comandos básicos, y sirviendo como guía para posteriores consultas, gracias a su índice ordenado alfabéticamente. En esta ocasión, se trata a fondo la hoja de cálculo Symphony 3, una de las más completas y sencillas de manejar. Con multitud de ejemplos que explican paso paso las acciones a realizar, se convierte en una publicación muy recomendable para los usuarios noveles, así como para los más expertos en el tema que deseen tener una guía de consulta.

Jesús Morán Cuesta ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

DIVULGACIÓN

ASÍ FUNCIONAN LAS COMUNICACIONES



216 Págs **4.695 Ptas.**

La forma más sencilla de conocer el apasionante mundo de las comunicaciones nos llega de la mano de dos conocidos autores con un prestigio reconocido en todo el mundo. En este libro, se ofrece junto a más de 200 ilustraciones a todo color, una completa explicación de cómo funcionan las comunicaciones en los ordenadores personales, así como la evolución sufrida. Conceptos tales como modems, sistemas de redes de área local, correo electrónico o tipos de redes dejarán de ser algo desconocido para nosotros, con lo que le perderemos el miedo a este mundo para adentrarnos así en sus infinitas posibilidades. Y todo de una forma sencilla y fácil de entender para cualquier usuario.

F.J.Derfler,Jr./Les Free ***
Anaya Multimedia Nivel «C»

DIVULGACIÓN

GUÍA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE MULTIMEDIA



274 Págs. **1.400 Ptas.**

El mundo multimedia crece día a día. Es por ello, que Anaya ha realizado este libro con la intención de explicar a todo tipo de usuarios las características de este nuevo mundo, así como una serie de aspectos de vital importancia. Dividido en varios capítulos, se tratan una serie de aspectos esenciales, como es la definición de equipo multimedia, el proceso de instalación y para qué sirve una tarjeta de sonido, elección e instalación de un lector de CD, formatos gráficos y una reseña a las tarjetas de vídeo y escáneres para el PC, tanto en DOS como en Windows. Además, incluye en un capítulo un comentario sobre algunos productos multimedia.

Ignacio de Bustos Martín ***
Anaya Multimedia Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

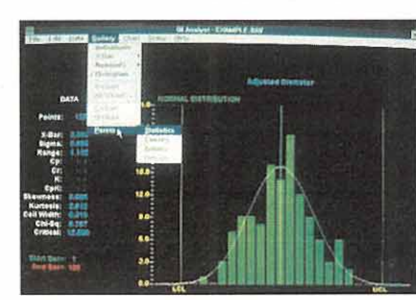
TECNO Manía

TRES NUEVOS ORDENADORES PARA LA GAMA INVES



Investrónica ha anunciado el lanzamiento de tres nuevos modelos dentro de la gama INVES BS-486 de la familia de procesadores Intel. Están configurados de acuerdo al estándar VESA, actualizable a la tecnología Pentium Overdrive, adoptan las normas para reducir el consumo energético, se adaptan a las exigencias Multimedia, etc. Todos ellos cuentan con 4 Megas de RAM, 170 Megas de disco duro, tarjeta gráfica que soporta resoluciones de hasta 1.280 x 1.024 pixels, pero sin duda la estrella de la gama es el INVES BS-486 VLG-CD, que consta también de un interfaz de sonido compatible en Sound Blaster Pro, y lector CD-ROM con doble velocidad de transferencia y tiempo de acceso a 250 m/seg.
Encontraréis más información en el teléfono de Investrónica (91) 467 82 10.

MEJORA DEL CONTROL DE CALIDAD



Micromouse S.A. ha presentado recientemente un original software para control de calidad que corre bajo Windows. «QI Analyst» está diseñado para ayudar y mejorar los procesos, reducir pérdidas y disminuir las discordancias. Sus aplicaciones se extienden a campos tan variados como la producción, gobierno, salud, etc. y son de gran utilidad para clientes y directivos de la industria de hoy. Entre sus posibilidades de actuación destacan la producción de gráficos de control de calidad de variable y atributo, aplicaciones de test de control Shewhart, inclusión de códigos de valor para indicar el estado del proceso, cálculo de líneas de tendencia y estadísticas. Además incorpora la opción de hipertexto para que el usuario elija entre las diferentes definiciones de gráficos y estadísticos, así como menús y enlaces para tópicos relacionados. Para más información, Micromouse Tel. (91) 547 37 03

AJUSTADO A LAS NECESIDADES DEL USUARIO

La nueva versión de Microsoft Office para Windows ha nacido fruto de un estudio exhaustivo de las necesidades de los usuarios. Este paquete de aplicaciones de oficina contiene el procesador de textos «Word 6.0», la hoja de cálculo «Excel 5.0», la herramienta para la presentación de gráficos «PowerPoint 4.0», correo electrónico y la base de datos «Microsoft Access 1.1». Además, incorpora tres nuevas tecnologías para mejorar la sencillez de uso, de programación y de integración entre sus componentes
Para más información llamad a Microsoft al teléfono (91) 804 00 00.



NUEVOS MODELOS DE VÍDEO IMPRESORAS

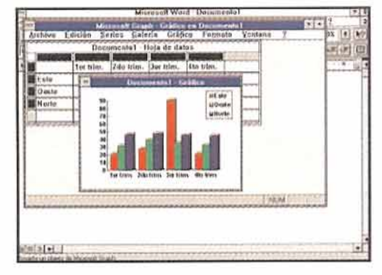
Sony nos ofrece lo último en videoimpresoras en color de la serie 1000. La UP-1200EPM, UP-1800EPM y UP-1850EPM vienen a sustituir a los tres modelos existentes hasta el momento, y a mejorar, lógicamente sus prestaciones. Entre sus principales ventajas destacan el aumento de la velocidad de impresión hasta 60 segundos por copia, inclusión de varios formatos de copia múltiples y de composiciones, posibilidad de auto-laminación, manejo por medio de menús, mando a distancia... Más información en Sony, teléfono (91) 536 57 00.

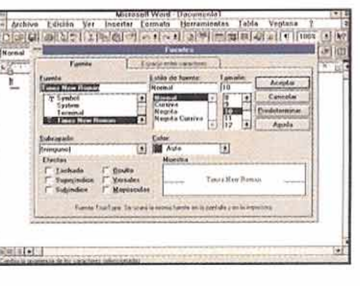
LEYES MÁS DURAS CONTRA LA PIRATERÍA

El Parlamento español ha decido incluir en nuestra legislación la Directiva del Consejo de la CE sobre la protección jurídica de programas de ordenador. Este tipo de productos y su documentación preparatoria serán tratados, a partir de ahora, como obras literarias, y considerados como creaciones intelectuales. Esta nueva normativa pretende eliminar del mercado la piratería informática y limita la reproducción del software original a una sola copia de seguridad con el fin de potenciar el número de ventas y concienciar al usuario de los beneficios de utilizar programas originales.
Para más información os podéis poner en contacto con SEDISI llamando al teléfono (91) 577 44 66, o telefonear al 900 211 048.

ÚLTIMO GRITO EN AUTOEDICIÓN

Projectt ha ampliado su gama de productos multimedia con la incorporación a su catálogo de nuevos modelos de tarjetas. Entre las placas digitalizadoras podemos destacar la Video Blender, que captura en resoluciones de hasta 640x480 en HI Color





y posee entradas de vídeo compuesto y S-VHS. También existen digitalizadoras con sintonizador cuya estrella es la DS1 Wave Watcher que permite imágenes como máximo de 800x600 pixels y funciona bajo Windows. PC Tuner es un sintonizador que posee entrada de señal de antena con salida de vídeo y sonido estéreo. En lo referente a los conversores de VGA a vídeo compuesto, podemos destacar el PV 110PH, una tarjeta SVGA compatible ET 4000 que permite salidas de hasta 800x600 Hi Color y tiene conectores externos de vídeo compuesto, S-VHS y RGB.
Más información: PROJECTT al teléfono (93) 231 35 92 o poner un fax al (93) 265 28 33.

¡CONECTA CON NOSOTROS!

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado. Incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. Incluso, es posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos o aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios, y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre videojuegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

NUEVO SERVICIO DE TRANSFERENCIA DE FICHEROS



EN ÉL ENCONTRARÁS:

- JUEGOS COMPLETOS
- CARGADORES
- FICHERO POV PARA RENDERIZAR
- EMULADOR DE SPECTRUM
- FICHEROS DE TEXTO
- ACTUALIZACIONES «PCFÚTBOL»
- UTILIDADES, ETC...

¡NO ES NECESARIO PAGAR NINGUNA CUOTA DE ACCESO!

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 032 es ***213086350#**

MicroManía pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de informática de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar desde tu ordenador o terminal de IBERTEX con nosotros y acceder a trucos y miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, consultar dudas, leer artículos de las revistas, acceder a un servicio de telecompra...

HobbyTex
1 NOTICIAS — 6 JUEGOS Y CONCURSOS
2 FORUMS — 7 MENSAJERIA-BUZONES
3 REVISTAS — 8 SERVICIOS HOBBYPOST
4 DIALOGOS — 9 OTRAS OPCIONES
5 ANUNCIOS — 0 !!! ATENCION !!!
!!!ATENCION!!!! HOBBYTEX en PRUEBAS Hay opciones que aún no funcionan correctamente. Pedimos disculpas.
Selecciona opción: Ayuda *1#

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX ?

Lo primero son ganas de pasar un buen rato. Lo segundo cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem que cumpla la norma V23. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando un terminal IBERTEX.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

La respuesta es simple: muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión no llegan a 200 ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX el sistema permite que los ordenadores PC se conecten siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amigo o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero sin embargo, como contrapartida, permite un alto grado de interactividad. Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Transferencia de ficheros: Juegos, Utilidades, Cargadores, etc... a tu disposición para que los cojas cuando quieras.

Noticias: sección en la que te informaremos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas a todas tus dudas.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Micromanía, Pcmanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan, beneficiándote además de ofertas especiales.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido para conseguir los ejemplares que te faltan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

032 *HOBBYTEX#

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX?

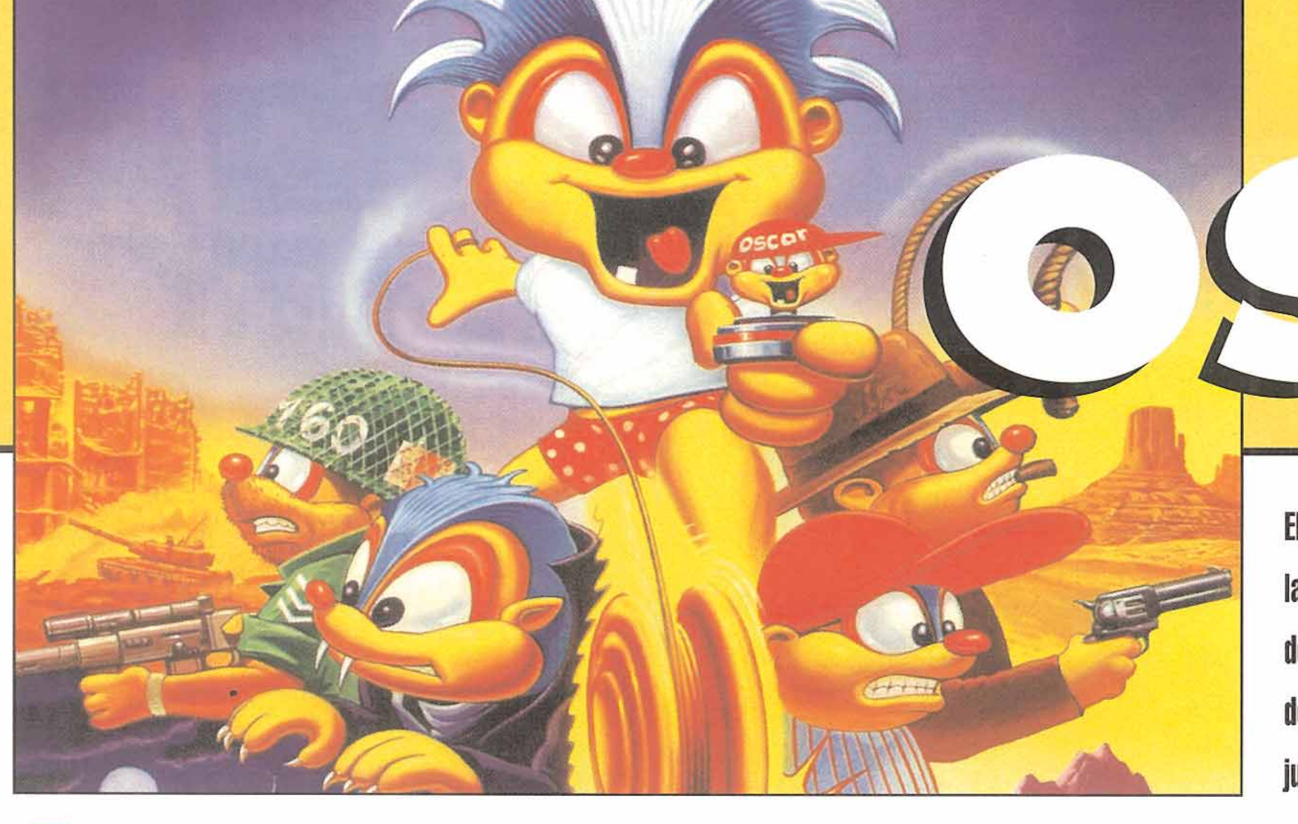
Llama con el módem al 032, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX en el que te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. Recuerda que antes comentamos que IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

!! YA ESTÁ EN MARCHA «CARRERAS DE CABALLOS» EL PRIMER JUEGO INTERACTIVO MULTIUSUARIO!!

Y ADEMÁS... JUEGOS-CONCURSO DONDE PODRÁS GANAR CADA SEMANA NUEVOS VIDEOJUEGOS.



OSCAR

El mundo del cine nos ha deparado grandes programas en casi todas las ocasiones en las que se ha versionado alguna película a los ordenadores o las consolas. Con «Oscar», Flair Software ha creado un arcade de plataformas lleno de colorido y diversión, que al mismo tiempo es un juego con los mejores géneros del séptimo arte.

Diversión garantizada

- **FLAIR SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **EGA, VGA**
- **ARCADE DE PLATAFORMAS**

El argumento que da pie a «Oscar» es sencillo. Nuestro simpático protagonista decide un buen día irse al cine, pero no a uno cualquiera, sino a uno en el que el espectador puede entrar en la película de forma interactiva. Sale de casa, se monta en su flamante Ferrari y corre disparado por la avenida del puerto hacia su destino. Una vez allí, se encuentra con que en las siete salas se proyectan diferentes filmes. Debido a su particular gusto por el séptimo arte, no puede por menos que comprar una entrada para todas ellas.

PELÍCULAS PARA ELEGIR

En cada sala se ofrecen diferentes películas: una de ciencia-ficción, otra de terror, otra del oeste, otra de dibujos animados, una de shows televisivos, otra bélica y, ¿cómo no?, una última sobre dinosaurios. En todas ellas, el objetivo es el mismo: encontrar un número determinado de "Oscars", que tienen la cara del protagonista, repartidos por un gran mapeado, repleto de enemigos y trampas, que intentarán dificultarnos nuestra labor.

Por suerte, no es preciso completar cada zona en un orden determinado, sino que podemos ir al que queramos, cuando lo deseemos. Una vez hayamos terminado un nivel, se nos permitirá acceder a una fase de bonus especial, que se encuentra cerca de la puerta de acceso a la sala en la que hemos demostrado nuestras habilidades con el joystick.

Cada decorado está realizado con un alto número de detalles. Así, por ejemplo, el que nos lleva a una película de terror, nuestro personaje se vestirá de conde Dracula, adquiriendo su rostro la apariencia del famoso "chupa sangre", al igual que sus movimientos, especialmente al saltar, pues extiende la capa como si de un murciélago se tratara.

Los enemigos igualmente sufren una importante variación. Se adaptan a la zona en la que nos encontremos. En el Oeste, las dificultades son principalmente vaqueros y cactus vivos que se mueven cuando menos te lo esperas, además de vagonetas en movimiento. Y en el Jurásico, pues lo que ya os imagináis todos; esos animales grandes y temibles que se pusieron de moda (y aún lo están) hace unos meses.

Pero no todo van a ser problemas. También contaremos con valiosas ayudas, como es un arma para acabar con los enemigos. Dicha arma no la tenemos desde un principio, sino que hay que buscarla por lo largo y ancho del mapa. Se trata de un yo-yo, como con el que jugábamos de pequeños, y su poder radica en que al lanzarlo contra cualquier enemigo, conseguiremos que éste desaparezca de la pantalla. También podemos utilizarlo de garfio para lanzarlo contra el techo y emplearlo como liana, para así alcanzar lugares inaccesibles. Otros items de utilidad son: corazones que nos renovarán parte de la energía perdida en los enfrentamientos contra los adversarios, escudos de invulnerabilidad momentánea, y unas alas con las que, durante un corto periodo de tiempo, podremos volar hacia plataformas a las que no es posible llegar de otra manera.

NUESTRA OPINIÓN

Siempre es motivo de alegría la aparición de juegos arcade para PCs, en especial porque parece que el mercado de estos ordenadores está dominado principalmente por aventuras y simuladores. Además, no es nada habitual encontrarnos con un producto de la calidad de «Oscar». Los gráficos a lo largo de todo el juego son insuperables, aprovechando las posibilidades que nos brinda la VGA con 256 colores en pantalla. Las animaciones igualmente son fantásticas, destacando el hecho de que son suaves y divertidas.

Por otro lado, en lo que respecta al sonido, resaltar que las distintas melodías acompañan perfectamente a la acción que se está desarrollando en esos momentos. Por último, dos aspectos de suma importancia. Uno es la adicción y la dificultad, unidas ambas en el hecho de que son muy altas, pues «Oscar» es sin duda uno de los programas más complicados con los que hemos tenido la oportunidad de jugar. Y dos, el equipo mínimo que es necesario para disfrutar de esta maravilla. Para la versión EGA nos sirve cualquier ordenador con 640 K de memoria convencional. Pero para la versión VGA necesitamos de un procesador 386 SX, además de un mínimo de 768 k de memoria expandida.

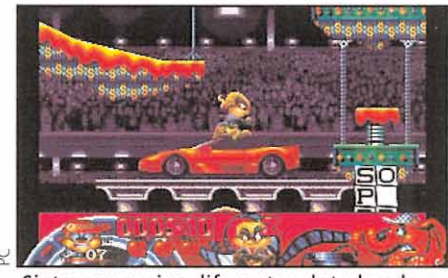
O.S.G.


PC


PC


PC


PC


PC

Siete escenarios diferentes dotados de su propia ambientación ponen a nuestro alcance un mundo repleto de acción donde encontraremos singulares personajes.


PC


PC


PC

Nuestro protagonista ha hecho del arte del disfraz su emblema y en cada nivel se vestirá para la ocasión. Drácula, vaquero, soldado o presentador son sus mejores caracterizaciones.



89

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	89
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	88



Un arcade de plataformas que sabe equilibrar a la perfección dificultad y adicción. Los divertidos gráficos completan un gran programa.



La escasa originalidad que caracteriza al programa no enriquece en ningún modo el panorama de los arcades.

Innocent

Until caught

La historia del hombre ha sido, es y será "trágicamente" sencilla. Nacemos, trabajamos, crecemos, trabajamos, nos reproducimos, trabajamos, envejecemos, trabajamos y morimos. Pero esa sencillez se complica cuando tenemos que dar un alto porcentaje de lo que ganamos por trabajar a una serie de hombrecillos que se hacen llamar padres de la patria unas veces, hacienda otras cuantas, y "sanguijuelas" casi siempre...



PC

Para hacernos con algo de dinero, incluso tendremos que "negociar" con unos moteros muy macarras.



PC

La única manera de conseguir cierto objeto de un tacaño mendigo, es dejarle ciego con un "flashazo".



PC

En el bar lograremos enterarnos de muchas cosas que nos serán de mucha utilidad en nuestro "futuro financiero".



PC

La unión de dos objetos realmente dispares, nos permitirá acceder al metro y a todas sus estaciones.

- **PSYGNOSIS**
- EN PREPARACIÓN: **PC**
- T. GRÁFICA: **VGA**
- **AVENTURA GRÁFICA**

Preguntarles a vuestros padres si es verdad lo que os contamos en la entradilla. Seguro que más de uno asegura que somos demasiado suaves utilizando el castellano. Pues lo mismo puede decir Jack, un ladronzuelo galáctico del venidero siglo XXI, protagonista de «Innocent Until Caught», que es fichado por "la Hacienda espacial" y obligado a pagar todas sus deudas patrimoniales. Y con esto no queremos decir que vuestros padres se dediquen a la mala vida, muy al contrario. Lo cierto es que ante injusticias fiscales de esta naturaleza, todos los hombres –los del pasado, presente y futuro– son iguales...

PRESUNCIÓN DE INOCENCIA

«Innocent Until Caught» significa "inocente hasta que te atrapen". El título de este nuevo programa de Psygnosis es muy sugerente, aunque no se adapta muy bien a la tortura que sufre su pobre héroe. Y decimos esto porque Jack T. Ladd primero es detenido, luego acusado y más tarde puesto en libertad con la condición de devolver al fisco todo el dinero que debe. Y para que sus deudas se aclaren del todo, Jack tiene que sumergirse en un sucio y oscuro mundo, para hacer todo tipo de negocios que le puedan dar "como recompensa" dinero. Así, lo primero que tiene que hacer es entrar en un bar a refrescarse la garganta; acudir a un prestamista para canjear objetos; y visitar un burdel para... No penséis mal.

El mundo subterráneo de toda esta historia del universo exterior está representado por el metro que nos conduce de una estación a otra. Pero no sólo tenemos que visitar los "bajos fondos" de nuestro planeta. También nos sorprendemos en zoológicos, salas de exposiciones, impresionantes mansiones...

	87
ORIGINALIDAD	86
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	89
SONIDO	85
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	87



Muchas de las acciones que tiene que realizar nuestro "deudor espacial" son ingeniosas. Especialmente las relativas a las mujeres...



Tal y como está el mundo de las aventuras gráficas, si uno no se pone al día se queda muy atrás. "Innocent" tendría que haber tomado nota.

ALGUNAS PISTAS

Vamos a ser vuestros "agentes financieros", para que podáis encontrar algo de calderilla...

El bar de Sam es un lugar perfecto para apropiarse de objetos ocultos en bolsillo ajenos y, por supuesto, para tomarse una copa, pagándola antes. Después de esto, sabremos cómo se las gastan las bandas de mafiosos, ya que asistiremos a una violenta escena tras la que, si aguantamos estoicamente, nos veremos recompensados con un objeto muy valioso. La casa de citas será más una casa de cambio: intercambiaremos objetos metálicos, aunque una "cosa" pegajosa tendrá gran importancia. No conviene que nos entretengamos mucho con las chicas, ya que sólo la madame nos enseñará cosas que realmente nos puedan interesar.

El metro es el elemento ideal para cambiar rápidamente de lugar. Cada estación nos presentará un decorado nuevo en el que probar todos los objetos que tenemos, y los que nos fabricamos –en este apartado las armas ocupan un lugar especial–. Gracias a este medio de transporte, llegaremos a la casa de un hombre importante que, a cambio de tres valiosos objetos, nos hará ricos. También nos hará llegar al zoológico en el que no habrá tantas fieras como esperamos. En una de las estaciones encontraremos un importante banco en el que depositaremos una gran cantidad de dinero a plazo fijo para ir aumentando nuestro capital...

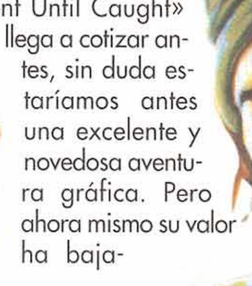
INTERESES ANUALES

La historia de «Innocent Until Caught» es muy ingeniosa. Y el espacio –nunca mejor dicho– también es muy particular, puesto que la trama se desarrolla en el futuro galáctico, con personajes mafiosos que interactúan con robots. El desarrollo de «Innocent Until Caught», la forma que tiene de estrujar nuestras mentes para la consecución de las distintas misiones, está muy logrado y cuenta con una lógica aplastante. Gráficamente, aunque no está muy al día, destaca por sus escenarios y la recreación de los mismos. La idea de transportarnos a distintos ambientes por medio del metropolitano está muy bien, y más si tenemos en cuenta cómo se ha hecho. El interfaz es el tradicional de las aventuras gráficas más clásicas, sin que haya nada que destaque en el mismo. Y el aspecto sonoro no contiene grandes notas musicales que uno pueda tatarear inconscientemente al final del juego.

Pero hacienda no perdona, a todos persigue, y más a los valores que no se ponen al día. El actual mercado de la bolsa que opera en el mundo del software de entretenimiento ha superado hace ya un par de años este tipo de acciones. Si «Innocent Until Caught» llega a cotizar antes, sin duda estaríamos antes una excelente y novedosa aventura gráfica. Pero ahora mismo su valor ha bajado algunos enteros, pues se ha visto superada por aventuras de más interés y rentabilidad.

Con todo, el que tuvo retuvo, y la historia de un aventurero que busca dinero para pagar sus deudas está bien a todos los niveles, aunque no sirva para especular mucho con la misma.

F.G.M.

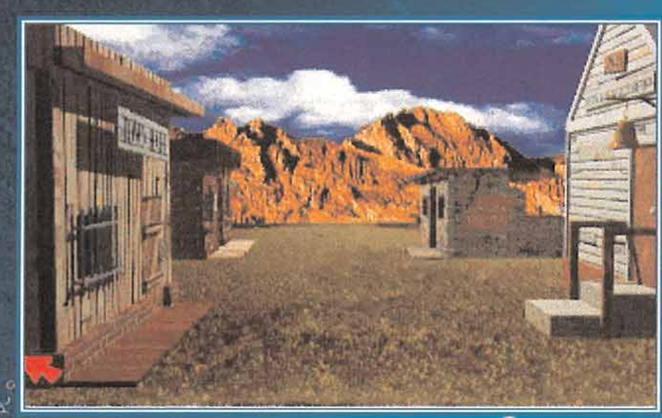




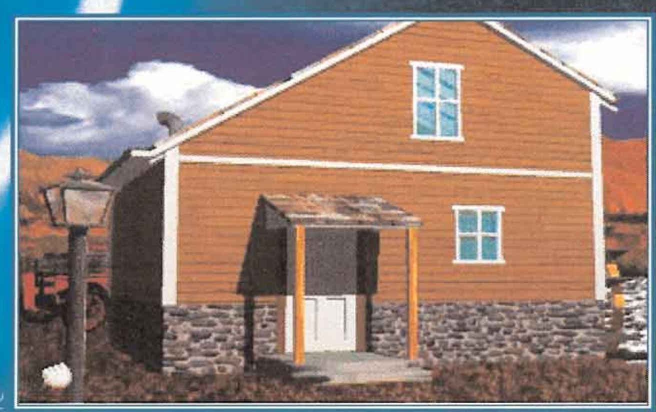
RETURN TO ZORK

Una especie de mago será nuestro introductor en la aventura de redescubrir el mundo subterráneo de Zork.

Recuerdo que en la tierra de Zork no había gobiernos. Tampoco había leyes. Cuando visité aquel universo, enseguida me di cuenta de que se regía por



El primer pueblo que visitamos se presentará muy solitario, casi abandonado. Pero las apariencias engañan.



Este molino, que a primera vista no parece muy importante, será la puerta que se abra para empezar nuestra aventura.

EN UN MUND

una teoría tan primitiva como básica. Se trataba del principio maniqueísta, de la existencia del Mal "gracias" a la existencia del Bien. Era un mundo lleno de contrarios, que no contradicciones: al este se oponía el oeste, a lo exterior lo subterráneo, a la claridad la oscuridad, a la simplicidad la dificultad, a la amistad la hostilidad, a la inmovilidad la aventura...

- **INFOCOM/ACTIVISION**
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **AVENTURA GRÁFICA**

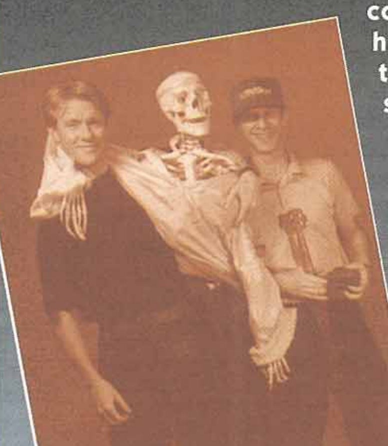
Un espacioso valle se abre ante mis pisadas. Sin embargo, y aunque sé que es la antesala de mi aventura, su oprimente atmósfera detiene mis pensamientos. Me deja paralizado. De golpe, vuelvo a la realidad por culpa de unos seres alados que presagian mi muerte y que dan nombre al valle que me empuja a explorarlo. Las aves me desafían con sus vuelos cerrados en un cielo abierto. A pesar de su fiereza, una simple acción las acobarda y espanta. Es la única manera que tengo de abrirme camino en el oculto Valle de los Buitres que me llevará a Zork.

LA CLARIDAD

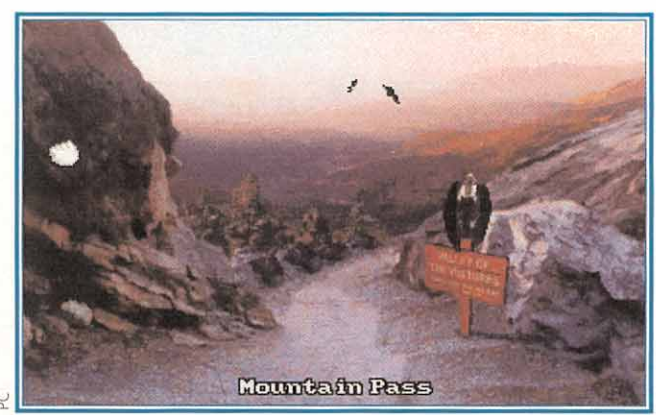
Este paisaje deja paso a un pequeño pueblo iluminado por la claridad de la luz diurna. Es todo tierra abandonada aunque accedo a la misma por medio de un río lleno de vida. Tras visitar algunas casas, llego a la conclusión que para mantener des-

PERSONAJES FAMOSOS

Uno de los mayores atractivos de esta nueva aventura de Infocom es que los personajes que aparecen en la misma están digitalizados, es decir, son personas reales. Pero lo más importante es que se trata de actores americanos famosos, que trabajan tanto en televisión como en cine. Muchos de ellos han aparecido en series televisivas para jóvenes, en superproducciones cinematográficas o en películas de la factoría Disney. Por esta razón, cuando los veáis en las pantallas de vuestros ordenadores, creeréis estar ante vuestros televisores, pues sus caras os "sonarán" mucho. ¿Identificáis a algún famoso actor en estas imágenes?

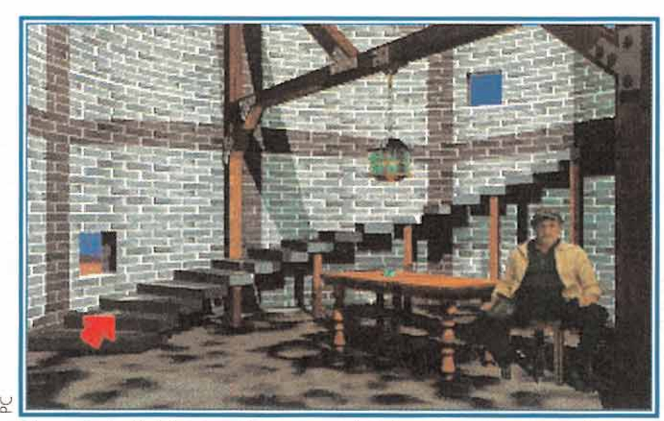






PC

El Valle de los Buitres, antes llamado Valle de los Gorriones, es el techo de un lugar que se hunde en su oscurantismo.


PC

Con este individuo tendremos que hablar antes de cruzar el caudaloso río que nos llevara a nuestro primer objetivo.



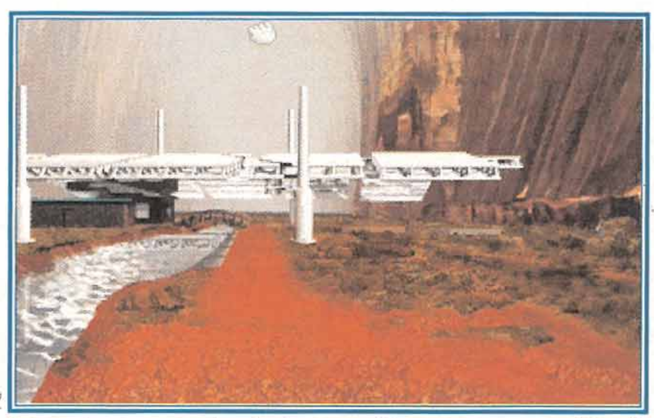
PC

Si nuestra balsa no es lo suficientemente segura, la corriente de estas "vivas aguas" nos alejarán de nuestro destino.

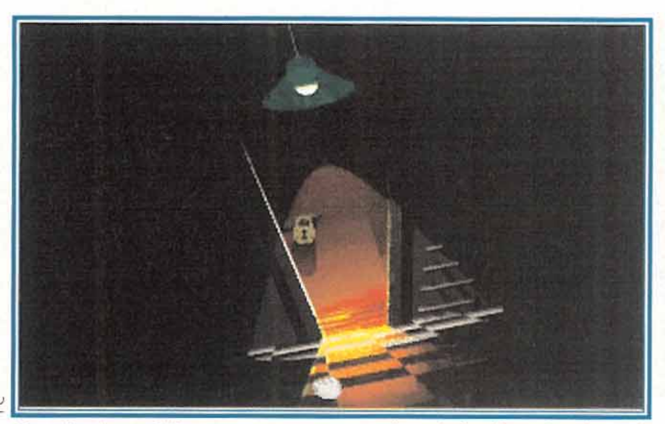


PC

Tres son las veces que tendremos que brindar con este borrachín, antes de que nos deje libre la entrada a Zork.


PC

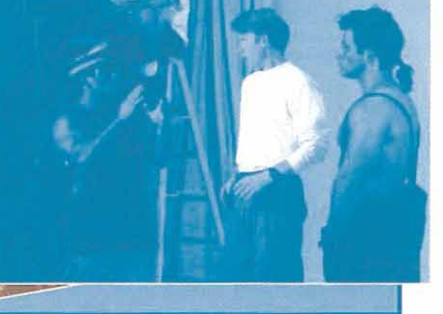
Esta es la nueva apariencia de un pueblo que, en su superficie, simulaba ser muy viejo y derruido.


PC

El umbral que debemos atravesar para descubrir el interior de Zork tiene este aspecto. Todo nos hace pensar que la aventura será difícil.

)O PARALELO





pejada mi mente, y llegar a Zork lo antes posible, lo mejor es emborracharme en compañía del solitario molinero. O por lo menos hacer que estoy bebido. Este triste viejo, del que saltan "chispas" de alegría cuando empina el codo..., oculta en su pequeño molino la entrada de un imperio infinito. Un imperio en el que si nos aventuramos recibiremos un castigo o recompensa: llegar a ser el salvador del Gran Imperio Subterráneo de Zork y por consiguiente convertirnos en Amos de la Magia y de las Mazmorras, o sucumbir en cualquiera de sus numerosas trampas, por culpa de un absurdo despiste.

Así, tras aceptar el reto, la claridad que nos inundaba en un principio se convierte en una atmósfera vacía y perdida, que nos hace respirar un aire de abandono. De la luz pasamos a la a la oscuridad, en la que lo mejor es dejarnos guiar por nuestra intuición.

LA OSCURIDAD

La mitología, ciencia que también basa su existencia en los principios maniqueístas, nos habla bien claro del mundo de Zork. Su historia es la de un poderosísimo imperio en el que reinaba la peor de las magias, es decir, la que acababa con la convivencia de sus habitantes. Pero su historia más reciente es la de su destrucción total y, por consiguiente, la de su desaparición eterna.

Una muy extraña corporación, la IT&L, ha encontrado lo que parecía imposible localizar: las ruinas del Imperio Subterráneo de Zork. Y la misma misteriosa compañía nos obliga a hacernos con las riendas de ese inexcrutable mundo bajo la tierra.

Lo primero que nos sorprende en este espacio muerto, desierto, árido y oscuro es su semejanza con el mundo del que venimos, el mundo que vive en y de la claridad. Por lo menos, las casas que nos dan una siniestra bienvenida están ordenadas igual "abajo" que "arriba". Pero enseguida, nos damos cuenta de que la simplicidad que nos rodea no es tal: el pequeño pueblo se abre en infinitos caminos que desembocan en casas abandonadas, ríos solitarios, decorados grotescos, monumentos oníricos, granjas estériles, bosques inanimados, páramos indefinidos... En definitiva, zonas ideales para que nuestra aventura fracase, que están habitadas por extraños personajes que en nada colaborarán con nuestra causa.

Lo lejano está muy cerca, lo inaccesible se encuentra completamente abierto..., todo resulta contradictorio en el oscuro mundo de Zork.

Aquí, en la oscuridad, parece que todos sus pobladores, incluso las cosas, duermen. Mejor dicho, todos parecen vivir nuestra realidad en sus sueños. Recepcionistas, herreros, granjeros, guardianes, prestan sus servicios a cambio de objetos triviales... Se trata de una nueva contradicción; cuanto más importante es el objetivo a alcanzar, menos valiosos son los objetos que debemos utilizar para su consecución.

Ésta puede ser la regla de oro de nuestros propósitos: lo fácil es muy difícil, lo lejano está muy cerca, lo inaccesible está completamente abierto... En fin, nuestro regreso a Zork es nuestra primera estancia en una tierra en la que realmente no conocemos nuestro objetivo, a pesar de que sabemos que tenemos que salvar un imperio en ruinas de las garras de las fuerzas del Mal. Pero, ¿aprovecharemos la oportunidad de hacernos con los veinte tesoros de Zork?, ¿buscaremos, desesperadamente, la salida a la claridad, hartos de tanta dificultad y oscuridad?, ¿desearemos llegar a lo más alto del poder de Zork para convertirnos en los amos del Calabozo y de la Magia? Todo depende de nosotros, pero, al mismo tiempo, y de nuevo dos polos opuestos, de todos los que integran el oscuro mundo subterráneo de Zork.

UNA ÚNICA IDEA

A pesar de que en nuestro comentario hemos querido "dejar claro" que la estructura del juego es compleja por su dificultad y constante contrariedad, lo cierto es que estamos ante un programa perfecta-

EDDIE DOMBROWER, PRODUCTOR DE RETURN TO ZORK

DESPUÉS DE UN ALUVIÓN DE PROGRAMAS EN TORNO EL MUNDO DE ZORK, LA SEQUÍA DE AVENTURAS QUE SE DESARROLLABAN EN EL IMPERIO SE APODERÓ DE INFOCOM. POR FORTUNA, «RETURN TO ZORK» HA DEVUELTO LA VIDA AL CAUDAL DEL RÍO QUE BAÑA ZORK, CON LA AYUDA DE EDDIE DROMBOWER, UNO DE SUS MÁXIMOS RESPONSABLES.

MICROMANÍA: ¿Cómo definiría «Return to Zork»? Como la típica aventura gráfica americana, como un programa muy bien diseñado...

EDDIE DOMBROWER: *Nos gusta pensar que «Return to Zork» es una buena aventura, tanto por su jugabilidad como por su calidad estética. En este sentido, sus gráficos han sido creados siguiendo distintos métodos con el fin de alcanzar los resultados de calidad que deseábamos. Utilizamos el programa Infini-D, de Macintosh, para crear y modelar las escenas en 3D. En lugar de emplear las típicas texturas 3D, nuestros artistas utilizaron otras técnicas más naturales para dar a «Return to Zork» un aspecto único. También mezclamos fotografías digitalizadas e imágenes en vídeo junto con escenas en 3D. Por último, en lo que a gráficos respecta, solamente se pintaron a mano un par de imágenes.*

MM: ¿Cuál es el objetivo final en la aventura que nos plantea «Return to Zork»?

E.D.: *Cuando abres la caja del programa recibes una carta que te comunica que has ganado un excelente premio: unas vacaciones al hermoso Valle de los Gorriones. Sin embargo, cuando empiezas a jugar te das cuenta que dicho valle ha cambiado; ahora se llama el Valle de los Buitres. Tan pronto como exploramos el lugar y tratamos con sus gentes, descubrimos que el antiguo y subterráneo Imperio de Zork ha sido redescubierto bajo el Valle de los Buitres..., y al tiempo que ocurría esto, una gran fuerza diabólica ha sido liberada en su interior. Nuestro objetivo final es encontrar dicho submundo y acabar con tan maléfica maldición.*

MM: ¿Por qué, después de tanto tiempo, se han decidido a realizar un nuevo capítulo de la saga "Zork"?

E.D.: *Hacía muchos años que no se programaba un nuevo juego de "Zork", a pesar de que se habían vendido alrededor de tres millones de copias de sus primeras entregas. Durante todo este tiempo, estaba claro que teníamos que transformar el mundo de Zork en una aventura gráfica. Como los primeros capítulos de la serie eran aventuras conversacionales, no creímos conveniente recrear los mismos decorados en una nueva entrega. Por eso, desplazamos la acción 700 años adelante, asegurándonos de que el viejo mundo estaba prácticamente destruido..., que lo único que quedaba era la mitología, la historia y una porción del famoso Flood Control Dam # 3.*

MM: El proceso de creación de «Return to Zork» se asemeja mucho al de una película. ¿Fue muy complicado realizar el programa?

E.D.: *La verdad es que fue duro, pero al mismo tiempo divertido. Las partes grabadas en vídeo se hicieron exactamente igual que una película de bajo presupuesto o un programa normal de televisión. Sin embargo, esto era sólo una pequeña porción de todo el proyecto. El diseño, la programación, los puzzles, el acabado final y la música se realizaron mediante los mismos métodos utilizados en cualquier juego para ordenador.*

MM: ¿Ha participado algún programador de «Leather Godsesses of Phobos 2» en el diseño de «Return to Zork»?

E.D.: *El único nombre que ha coincidido en ambos programas es el de William Volk que es el Jefe Técnico de Activision. El resto del equipo fijo de «Return to Zork» lo componen doce profesionales que invirtieron 18 meses en acabar el juego. Durante ese período se sumaron diferentes especialistas, hasta un total de 35 ó 40 personas.*

MM: ¿Qué es lo mejor y lo peor del programa?

E.D.: *Me resulta bastante difícil decir lo que considero peor de «Return to Zork»... Tal vez, determinadas escenas no son tan interactivas como yo hubiera deseado. Por ejemplo, cuando entras en la tienda, todos y cada uno de los objetos sobre los que hacemos "click" debería darnos alguna contestación. Lo mejor, sin duda, es la interactividad que hemos conseguido con todos los personajes de la aventura, al igual que con los objetos que portamos en el inventario.*

MM: «Zork I, II, III», «Zork Zero» y «Beyond Zork» son los primeros escalones de la famosa saga "Zork". «Return to Zork» es el segundo paso. ¿Cuál va a ser el tercero?

E.D.: *Todos estamos pensando en cómo va a ser la secuela de «Return to Zork». Siguiendo la política de Activision, podemos decir que llevaremos este proyecto lo más lejos posible, tanto desde el punto de vista tecnológico como de diseño.*

MM: Por último, ¿está contento con el resultado final de «Return to Zork»?

E.D.: *Ningún producto es perfecto. Existen muchas pequeñas cosas que me gustaría ver modificadas o más desarrolladas. Con todo, creo que nuestro programa supone un gran paso adelante en lo que a aventuras gráficas se refiere. Por ello estoy muy orgulloso de «Return to Zork». Mi deseo, como miembro de Infocom, es abrir las puertas a programas como éste, con el que puedan disfrutar todo tipo de usuarios.*

PC

El nuevo pueblo de West Shanbar nos da la bienvenida. Jamás podremos imaginar lo que nos espera en sus calles, casas, bosques y ríos.



PC

La espada y el herrero del Imperio escondido de Zork nos demuestran que nuestra aventura es más medieval de lo que imaginamos.

mente definido. El primer paso de la saga "Zork" fue «Zork: The Great Underground Empire», al que siguieron «Zork II: The Wizard of Frobozz», «Zork III: The Dungeon Master», «Beyond Zork» y «Zork Zero». Todos ellos aventuras conversacionales que nos introducían en un complejo mundo plagado de referencias mitológicas. Su más reciente entrega, «Return to Zork», deja muy atrás sus orígenes y entra de lleno en la actualidad de las aventuras gráficas. Es innegable que tanto su forma como su fondo están muy en la línea de las aventuras que vienen del otro lado del océano. En su producción también está patente el "made in U.S.A.": se han grabado en vídeo, con la participación de actores famosos en el mundillo de Hollywood, las escenas que dan vida al programa, se ha cuidado mucho su banda sonora –más de 180 composiciones originales–, contiene extensos diálogos hablados –alrededor de una hora– y su interfaz es revolucionario por lo rápido y fácil de su manejo y porque gracias al mismo se pueden realizar complejas interacciones.

Algo muy significativo de «Return to Zork» es su historia. La complejidad de la misma –la búsqueda y recuperación de un imperio subterráneo y destrozado– la hace ideal para que los aventureros experimentados se descubran liados en sus situaciones. Por contra, los novatos –entre los que nos incluimos–, veremos que cada situación que logremos superar nos motivará a encontrar las verdaderas razones de nuestra misión. Pero lo que realmente atrapa de este programa de Infocom es su calidad gráfica. Los artistas que han trabajado en «Return to Zork» han hecho una excelente labor de ambientación y de adaptación de la historia a unas determinadas condiciones estéticas. Casi lo más conseguido es la perfecta diferenciación entre los distintos ambientes que visitamos; exteriores, subterráneos, laberínticos, difuminados, oníricos, etc.

En definitiva, «Return to Zork» es un juego infinito. Nos explicamos. Aparte de su sólida historia y de su atractiva presentación, en la última obra de Infocom/Activision encontramos cosas nuevas, matices hasta el momento ocultos, situaciones redescubiertas, que nos hacen vivir sin descanso pero sin fatigarnos la eterna historia de Zork.

F.G.M.

93



ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	90
SONIDO	87
DIFICULTAD	93
ANIMACIÓN	94



Lo mejor de «Return to Zork» es el complejo mundo que nos permite explorar y todos los extraños personajes que en el mismo habitan.



Tal vez lo mejor del programa puede volverse en su contra. Es decir, el mundo de Zork se torna onírico demasiadas veces.

DUNGEON HACK

LABERINTO SIN SALIDA

Event Horizon, bajo su nueva denominación Dreamforge, presentan su nueva obra, llamada a provocar una revolución en el mundo del JDR y arruinar a las demás casas productoras de este género. En efecto, prometen un JDR infinito, con calabozos generados aleatoriamente, con características definibles por el usuario. Pero, antes de que Origin, Sir-Tech y tantas otras se pongan a temblar, veamos qué ofrece «Dungeon Hack».

- **EVENT HORIZON/SSI**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **JDR**

En Dreamforge parecen pensar que un JDR es un conjunto de calabozos con monstruos y tesoros que el aventurero explora a fin de destruir a los primeros y enriquecerse con los segundos. Y se equivocan, pues es, principalmente, una historia en que participa el aventurero. Pienso que quien juega a esta clase de programas no lo hace por "la emoción de ver lo que hay a la vuelta de la siguiente esquina" –como dice el programador de «Dungeon Hack»–. Bueno, éste puede ser un interesante componente. Pero, lo imprescindible es que participemos en algo y no nos limitemos a recorrer pasillos.

Generar calabozos aleatorios es una cosa, generar historias interesantes aleatoriamente es otra muy distinta. Si eliminamos este punto, se queda reducido a laberintos, que es precisamente lo que «Dungeon Hack» ofrece: un sofisticado generador de laberintos aderezado con monstruos y con un héroe con rasgos de rol. Tomado así, no es un mal programa. Pero tampoco es, como se autocalifica, un JDR.

Otro punto algo flojo es la monotonía de los puzzles que se puedan encontrar durante el desarrollo. Es posible que una persona a los 100 calabozos se canse de apretar botones, palancas y sensores de presión, y de recoger llaves para cerraduras que abren puertas.

De cualquier forma, procedamos ahora a comentar brevemente algunas características del juego.

GENERACIÓN DE PERSONAJES Y DE LABERINTOS

El héroe se genera como en los JDRs típicos de SSI, definiendo lo típico –clase, sexo, raza y alineamiento– y retocando los atributos tras su asignación. Todo esto se hace fácilmente y en una sola pantalla. Lo bueno es que así vemos las limitaciones de forma interactiva. Por ejemplo, un enano no puede ser mago; y esto se ve en esta pantalla.

Los monstruos son los típicos de la serie "Forgotten Realms" (o sea, de «Eye of the Beholder»), si bien son novedosos en su mayoría. Y otro tanto cabe decir del sistema de hechizos. Ídem para el combate, el uso del inventario, y todo lo demás.

Pero vamos ya con lo más destacado: la generación aleatoria de "Dungeons" –insisto, no de aventuras–. Se nos permite la definición de una serie de parámetros para hacernos el laberinto a la medida. Estos sí son bastante completos. Determinamos cuántos pisos queremos que tenga el calabozo (hasta 25); es posible poner tantos monstruos, tesoro y comida como queramos, definir la existencia de muros falsos y la frecuencia con que aparecen llaves y sus cerraduras, así como trampas mágicas y agujeros en el suelo. También podemos decir qué cantidad de "pistas" encontraremos en el recorrido, aunque no sé muy bien para qué servirán. Otros datos a definir son la existencia o no de zonas donde no funcionan los hechizos, de un nivel submarino, de puzzles multipiso o de luchas con Undead.

Éstas serían características del calabozos. Junto a ellas tenemos la posibilidad de configurar otras del desarrollo del juego, como dificultad de los monstruos, fuerza del veneno, velocidad de consumo de la comida y si los enemigos son poco o muy resistentes a la magia, así como si la usan habitualmente. Finalmente, está la opción de "Muerte Real": si la escogemos y morimos durante la aventura, adiós "mon ami", nos quedamos hasta sin las partidas grabadas.

Existen tres configuraciones predefinidas para todos estos parámetros, asociadas a la dificultad requerida del juego. Hecho esto, se genera el calabozo aleatoriamente y empezamos a jugar. Si os gusta especialmente la aventura creada, copiad la semilla (seed) y podréis compartir el hallazgo con los amigos simplemente pasándoles el número, a ver si ellos lo terminan.

NUESTRA OPINIÓN

Técnicamente «Dungeon Hack» es impecable. Los gráficos están bien, tanto en escenario como en monstruos. El funcionamiento es rápido, cómodo y simple. Se puede disfrutar sin complicaciones. La presentación es excelente, y los sonidos no merecen más alabanza.

La originalidad se basa en la incorporación de elementos de rol a un juego de laberintos. Obsérvese que no digo "en la generación aleatoria de JDRs". Y precisamente esto es el mayor enemigo de la adicción: es como explorar por explorar. Desde luego, si nos lo planteamos como JDR nos desengañará un poco. Y tampoco se puede decir que estemos ante un programa difícil: los enigmas son predecibles, y tarde o temprano nuestra exploración nos lleva al botón adecuado. Lo más complicado tal vez sea la lucha con algunos monstruos.

El resumen de este comentario es bastante sencillo: como JDR se queda corto; como juego de laberintos, sí han conseguido hacerlo bien.

F. H. G.



ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	63
SONIDO	75
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	70



La posibilidad de realizar los escenarios a medida, los efectos sonoros y la buena calidad gráfica son sus principales virtudes.



La falta de argumento y una historia que no es tal, así como una sencillez en el desarrollo, hacen que no sea el JDR que todos esperábamos.

EL GOLP

MORTAL



PC

El polémico "modo sangre" está presente en la versión de PC de «Mortal Kombat», como podéis ver en esta pantalla.



PC

Los denominados "fatalities", también han sido incluidos en lo que es considerada la mejor conversión de recreativa.

El juego que ha dado más de qué hablar en los últimos años, por fin se ha decidido a aterrizar en los compatibles. Tras su exitoso paso por el mundo de las consolas, los usuarios de PC estábamos ansiosos por echarle el guante a este estupendo programa de lucha. La espera ha sido larga, pero ya tenemos en nuestras manos el resultado de muchos meses de trabajo.



PC

Solos o contra un amigo, la adicción es un aspecto que está completamente asegurado en este fabuloso juego de lucha.



PC

Este personaje se llama Reptile, y aparece de vez en cuando ofreciéndonos una bonita suma de puntos si le derrotamos.

- ACCLAIM/PROBE/VIRGIN
- Disponible: **PC, GAME BOY, MEGADRIVE, GAME GEAR SUPERNINTENDO, MASTER SYSTEM**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **VGA**
- ARCADE

Por regla general, los programas de este tipo no tienen un argumento que atraiga al jugador, sino que el "gancho" suele ser la oportunidad de descargar la tensión. Sin embargo, «Mortal Kombat» posee una interesante historia que nos sitúa en la acción. Resulta que hace tiempo, más o menos 2000 años, se celebraba un torneo de artes marciales denominado Shaolin. En el mismo, se daban cita los mejores luchadores del mundo para conquistar el título más importante de la época. En uno de esos torneos, un participante llamado Shang Tsung logró reunir tal poder, que nadie podía derrotarle. Nadie hasta hoy...

EN BUSCA DE LA VICTORIA

Es precisamente en nuestros días cuando siete luchadores han decidido acabar con el poder de Shang Tsung. Para llevar a cabo esto han dedicado la vida entera a un entrenamiento duro. Los contendientes se llaman Kano, Johnny Cage, Sub-Zero, Sonya Blade, Rayden, Liu Kang y Scorpion. Cada uno de ellos se ha especializado en un tipo de lucha, que le otorga unos golpes especiales, aunque de similar poder. En este torneo no existe premio para el segundo: o se gana o se pasa a mejor vida.

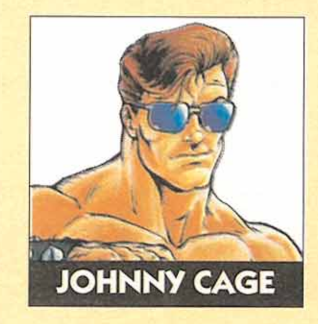
Tras ver las versiones realizadas en las consolas de 16 bits, todos esperábamos una conversión espectacular para el PC. Y lo cierto es que no nos ha defraudado en absoluto. Los programadores de Probe han cogido directamente el código utilizado en la recreativa y lo han traspasado bit a bit al PC, adaptándolo a las características de dicho aparato. El resultado es francamente espectacular. Los luchadores se mueven por la pantalla con una suavidad y realismo como no hemos visto en mucho tiempo. Eso es posible en cualquier máquina, desde un 386 que es el equipo mínimo necesario para poder disfrutar de esta pequeña obra de arte, hasta en los más potentes ordenadores, gracias a que podemos regular el nivel de detalle, desde un menú, antes de iniciar el combate.

RIZAR EL RIZO

No es necesario que os contemos cómo son los gráficos: todos los conocéis por la recreativa. Son digitalizaciones de personas realizando todos y cada uno de los golpes que pueden "dar". Y además con una calidad inusitada. El sonido se divide a partes iguales entre música y efectos sonoros. Tanto los gritos de los participantes, como las melodías que suenan en el transcurso de los combates os dejarán con la boca abierta.

Además, el control de los personajes es sencillo, pudiendo jugar desde tres plataformas diferentes: teclado, joystick y pad de control. En todos ellos la facilidad de ejecutar los distintos golpes es pasmosa, lo cual acrecienta en gran medida la adicción. Y hablando de golpes, destacar un hecho que

LOS LUCHADORES DEL CO



JOHNNY CAGE



KANO



RAYDEN



LIU KANG

JOHNNY CAGE

Es un actor de reconocido prestigio en Hollywood, especialista en películas de lucha, al más puro estilo Van Damme.

1.- Patada Oscura: se trata de un golpe muy rápido, difícil de ver por el oponente, con lo que suele ser muy efectivo. POTENCIA: 16 por ciento.

2.- Golpe Bajo: abriendo las piernas hasta un ángulo de 180 grados, asesta un puñetazo ahí donde más duele. POTENCIA: 20 por ciento.

3.- Fuego: aprendido en un club de Hollywood, es una bola de fuego rápida, aunque de escaso poder. POTENCIA: 14 por ciento.

4.- DEATH MOVE: Puñetazo Arrancabezas. Para realizarlo, y ver como la cabeza vuela por los aires, mueve el joystick en la siguiente secuencia: Adelante, adelante, adelante, puñetazo bajo.

KANO

Tan malvado como su rostro aparenta, es un mercenario al que únicamente le importa él y su ojo infrarrojo.

1.- Bola de Cañón: Kano es capaz de hacerse una bola y salir disparado hacia un lado, destrozando lo que encuentra en su camino. POTENCIA: 16 por ciento.

2.- Lanzamiento de Cuchillos: este ataque tiene la cualidad de que quita más energía que cualquier otro mientras el adversario se está cubriendo. POTENCIA: 14 por ciento.

3.- DEATH MOVE: Imitación de Mola-Ram. Arranca el corazón del oponente, aún vivo. Para hacerlo, pulsa abajo, adelante, puñetazo bajo.

RAYDEN

De este personaje se dice que es la reencarnación de un antiguo Dios, cuyo poder radicaba en su control del trueno.

1.- Torpedo: lanzándose como un misil con los brazos extendidos, el golpe que recibe el oponente es bastante fuerte. POTENCIA: 16 por ciento.

2.- Teletransporte: usando sus poderes, logra desaparecer de la pantalla para reaparecer tras un instante al lado del contrario. POTENCIA: NO PROCEDE

3.- Rayo: esta descarga de electricidad de más de un millón de voltios dejará al rival en muy mal estado. POTENCIA: 14 por ciento.

4.- DEATH MOVE: Electricidad cerebral. Con una potente descarga eléctrica, logra seccionar la cabeza del rival. Consíguelo moviendo el mando adelante, adelante, atrás, atrás, atrás, puñetazo alto.

LIU KANG

Su desprecio por Shang Tsung es tal, que abandonó una sociedad secreta clandestina para poder entrenarse para derrotar a Shang.

1.- Patada Volante: atraviesa toda la pantalla en el aire hasta que impacta con el pie en el rostro del rival. POTENCIA: 16 por ciento.

2.- Bola de Fuego: parecida a la usada por Johnny Cage, en esta ocasión utilizando su poder mental en lugar de trucos. POTENCIA: 14 por ciento.

3.- DEATH MOVE: Patada de helicóptero en barrena. Tras atrapar al enemigo con las piernas, lo golpea hasta las nubes. La forma de realizar esto es adelante, abajo, atrás, arriba, adelante, abajo.

SCORPION

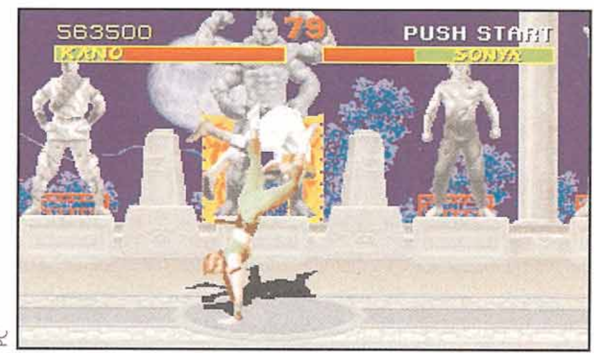
Su identidad secreta ofrece pocos datos acerca de su persona. Tan sólo que es un ninja de ideas opuestas a las de Sub-Zero.

E FINAL

KOMBAT



La gran variedad de golpes que podemos ejecutar no supone problema alguno ya que son muy sencillos de realizar.



Las mujeres se están convirtiendo en unos rivales muy duros de pelar. Y si no, que se lo digan al pobre Kano...



Después de una serie de combates, accederemos a una pantalla de bonus en la que demostraremos nuestra fuerza.

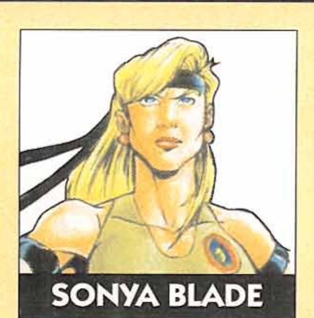


Toda clase de golpes están permitidos en «Mortal Kombat», como el que Cage le propina a Scorpion en la instantánea.

MBATE MORTAL


SCORPION


SUB-ZERO


SONYA BLADE

1.- Señuelo: desaparece por el lado opuesto de la pantalla a la que se encuentre el rival, dándole un puñetazo. POTENCIA: 14 por ciento.

2.- Arpón: escondido en su guante derecho, es una cuerda atada a un garfio que agarra por el cuello al contrincante atrayéndole inconsciente sin remedio. POTENCIA: 6 por ciento, más el golpe posterior.

3.- DEATH MOVE: Fuego del Infierno. Tras quitarse la máscara y descubrir su horrible aspecto, escupe una llamarada de fuego que calcina al oponente. Para poder verlo, mantén pulsado el botón de bloqueo, y luego dos veces arriba.

SUB-ZERO

Por el uniforme que lleva, es popular la creencia de que pertenece al clan Lin Kuel, compuesto por ninjas chinos.

1.- Desplazamiento Potente: sin demasiada potencia, sirve para cabrear al oponente tras usarlo en un par de ocasiones. POTENCIA: 8 por ciento.

2.- Congelar: un poderoso viento helado que congela a cualquiera durante unos cuatro segundos, tiempo de sobra para golpear al enemigo. POTENCIA: NO PROCEDE

3.- DEATH MOVE: Extractor de columnas vertebrales. Como su nombre indica, extrae la cabeza con la columna del oponente. Lo conseguirás pulsando adelante, abajo, adelante y puñetazo alto.

SONYA BLADE

Aceptada por las fuerzas armadas de los Estados Unidos de América, debido a su gran agilidad y poder. No os dejéis confundir porque sea mujer, ya que ella no tiene piedad.

1.- Pinza con las Piernas: hace el pino, para después agarrar al rival con las piernas y lanzarlo contra el suelo. Muy potente. POTENCIA: 25 por ciento.

2.- Puñetazo en Angulo Recto: ejecutado a gran altura, es ideal para oponentes que se pasan el combate saltando. POTENCIA: 16 por ciento.

3.- Onda de Energía: al juntar los brazaletes que lleva, crea unos círculos de energía de no excesivo poder. POTENCIA: 14 por ciento.

4.- DEATH MOVE: Beso de la Muerte. Lanza un "apasionado" beso al rival, que al alcanzarle lo quema dejando sólo el esqueleto. Se consigue pulsando adelante, adelante, atrás, atrás y bloqueo.

más de uno está deseando saber: el tan traído y llevado "modo sangre". Pues bien, «Mortal Kombat» de PC lo trae ya incorporado, con lo que no se necesita de código o truco alguno que nos lo proporcione. Y en honor a la verdad, tras observar cada uno de los combates, no nos ha parecido tan "escandaloso" como algunos lo han puesto. Pero bueno, en la caja del programa se advierte que es un juego no recomendable para menores de 15 años. Pero nos reafirmamos en lo dicho: no es para tanto. Aunque «Mortal Kombat» siempre dará de qué hablar, sentará las bases de los futuros programas de este tipo.

O.S.G.

94

ORIGINALIDAD	72
GRÁFICOS	94
ADICCIÓN	95
SONIDO	91
DIFICULTAD	81
ANIMACIÓN	93


Que sea exactamente igual que la máquina recreativa. Es decir, contar con un juego espectacular en nuestra casa.

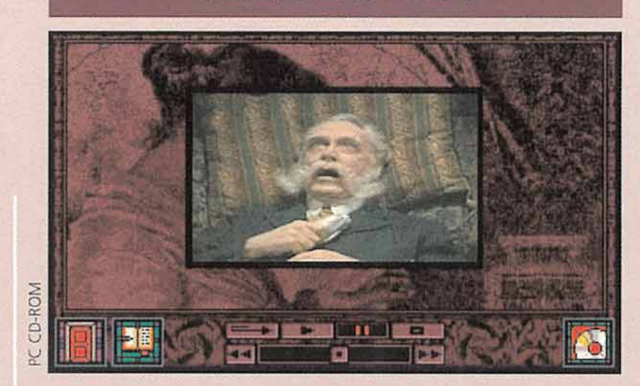

El tiempo que han tardado los responsables de Virgin en preparar la versión para PC.



Drac

U N L E A

PRIMER DÍA





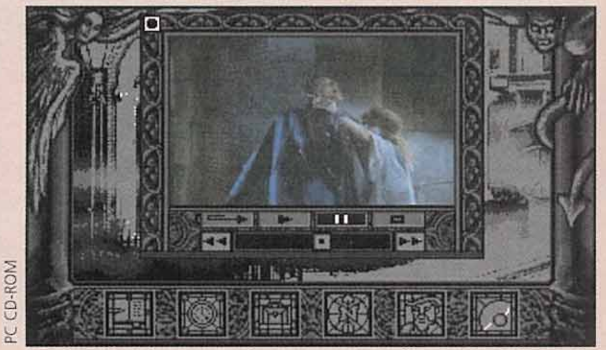


La confusiones la característica más destacable del primer día. Encontraremos cadáveres exangües, crucifijos y comportamientos desconcertantes en casi todos los personajes.

SEGUNDO DÍA







La sangre se perfila como la tónica en el presente día. Van Helsing hace su aparición para arrojar luz sobre los horribles sucesos acontecidos. Pero no es el único que aparece...

DIARIO DE UN

Tras la muerte de mi hermano en extrañas circunstancias y las pesadillas que ésta me causó, me vi empujado por una extraña fuerza a desplazarme a Londres con el fin de investigar los hechos que motivaron la muerte de Quincey. Nunca pensé que la ayuda de un diario, donde anotaba cualquier dato de interés, del cual no me separé un solo instante en esos cuatro malditos días, sería tan útil para poder contaros mi experiencia.

En los primeros meses de mi estancia en Londres, un influyente amigo de mi hermano, Arthur Holmwood, me ayudó a introducirme en la sociedad inglesa. Así conocí a mi prometida, la Srta. Annisette Bowen. Cuando empezaba a perder la confianza en mi habilidad para descubrir algo sobre la muerte de Quincey, los hechos se sucedieron rápidamente. Pero empecemos por el principio.

PRIMER DÍA

COMIENZAN LOS ASESINATOS

En un agradable velada en Hades Club, se me notificó la muerte del padre de mi prometida, Andrew Bowen. Me dirigí a casa de Annisette, a la que encontré llorando desconsoladamente. El médico diagnosticó la muerte como un ataque al corazón debido a un fuerte shock. El aspecto de Andrew era horrible; el rostro estaba desencajado y tan blanco como el trozo de tela que encontré entre sus manos. Más tarde, descubrí por la prensa la decapitación de un individuo y la ausencia de sangre en todo su cuerpo. Charlando con el repartidor de periódicos, pude saber que la víctima fue vista por última vez saliendo de un bar de no muy buena reputación, llamado Saucy Jack Pub. Estos dos extraños hechos me incitaron a enviarle un telegrama a mi mentor, el Padre Janos, para pedirle consejo.

En una de mis frecuentes visitas a la casa de los Holmwood, pude enterarme de que la víctima asesinada era un cochero que llevaba un regalo a casa de un tal Harker antes de que ocurriera la tragedia.

Me dirigí a casa de los Harker y les di las dos terribles noticias. Por cierto, me percaté de la predilección de Mrs. Harker por las flores. Tomándome un pequeño respiro, me acerqué a Saucy Jack Pub. Uno de los clientes me contó una historia de las Bloofer Ladies, espectros que se aparecían en mitad de la noche y se llevaban niños y adultos. Intrigado por el tema, fui a una librería cercana donde el encargado me amplió la información además de regalarme un libro sobre estos fantasmas. Al abrirlo, vi una inscripción en la cual decía que el libro perteneció al Dr. Seward, licenciado en psiquiatría. Me dirigí al manicomio. Una vez allí, el ayudante del doctor me dijo que éste estaba muy ocupado y que le daría mi tarjeta. Allí pude presenciar un incidente que me proporcionó otro objeto de gran utilidad.

Con el regalo que Mrs. Holmwood tenía del cochero asesinado, me dirigí a la oficina de Mr. Harker. Agradecido, me entregó un regalo para Annisette: un crucifijo de plata. Agotado, fui a Hades Club y encontré que uno de los miembros, Mr. Stravinsky, estaba totalmente borracho. Después le llevé la cruz a Annisette a su casa, donde encontré a su mejor amiga, Juliet, que se comportó de una manera un tanto extraña... Tras este ajetreado día, me fui a descansar.

Tal y como me indicó el ayudante del Dr. Seward, fui a visitarlo de madrugada, donde me comentó la gran influencia que últimamente tenía la luna sobre sus pacientes. De repente, dijo "como la última vez..." y su rostro cambió de golpe. Me "invitó" a que me marchara, con la excusa de verme al día siguiente después del desayuno. Luego, recibí un telegrama con la respuesta del Padre Janos, acompañado de un paquete que contenía un cuchillo, pero sin ninguna explicación concreta.

SEGUNDO DÍA

RESOLVER UNA LOCURA

Madrugué la mañana siguiente y fui a comprar el periódico. Por él, me enteré de la hora del entierro de Andrew y de la dirección del cementerio. Después me dirigí a casa de Annisette, donde encontré a Juliet muyrara. Me habló de un sueño en el que aparecía el padre de mi prometida. Pero lo más preocupante fue el mareo que sufrió después. Sin darle importancia, me marché al manicomio, a mi cita con el Dr. Seward. Entramos en una celda en la cual un extraño personaje, un demente, no paraba de pronunciar: "la sangre es la vida, la sangre es la vida...". Al salir de la celda, al igual que la noche anterior, el Dr. Seward me dio una tarjeta del Sr. Van Helsing. Suponiendo que éste me serviría de gran ayuda, mandé dos telegramas: uno al Padre Janos para que me explicara algo más sobre el cuchillo que recibí y otro a Van Helsing solicitando su colaboración.

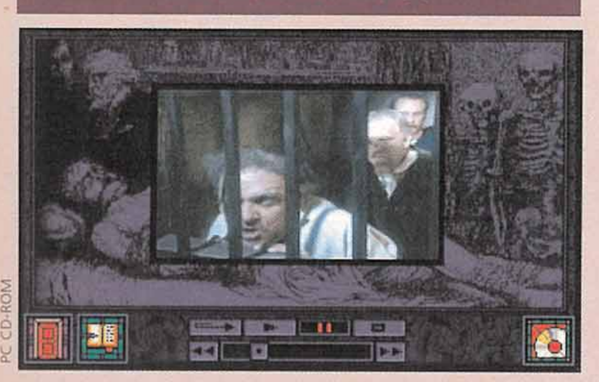
Me acerqué al Hades Club, y Devlin, otro de los miembros, me dio una extraña moneda. Charlando con él, denoté cierta enemistad con el propietario de la librería, así que fui allí para comprar un libro con la esperanza de oír algo más. Pero lo que sucedió fue que al sacar el dinero para pagar, se me cayó el pañuelo que cogí de la manos de Andrew. Al verlo el librero me dio la dirección de la Universidad para poder analizarlo. Por cierto, me realicé un pequeño corte en un dedo que puso bastante nervioso a Mr. Horner. Le enseñé al profesor Briancliffe de la Universidad la moneda y el pañuelo y su respuesta fue desigual. Mientras que la moneda no le llamó la atención, aunque me dijo provenía de Transilvania, el pañuelo sí le impactó. Según un primer análisis, éste tendría más de cien años, así que se quedó con la prenda para realizar otro análisis más a fondo. Fui a la oficina de los Harker a preguntarle algo más sobre la muerte de mi hermano. Aunque no quería decirme nada, cambió de opinión cuando le mostré un objeto que le impresionó. Por esto, me citó en su casa esa noche. Me dirigí a casa de los Harker para hablar con Mina, y gracias a mi habilidad y mi regalo me presentó a alguien en el funeral de mañana que me ayudaría.

Fui a ver a mi gran amigo, Holmwood, donde me explicaron las circunstancias de la muerte Quincey. Murió apuñalado con su propio cuchillo por unos gitanos. Al anochecer volví a ir a casa de los Harker, tal y como acordamos. Allí me presentaron a Mr. Van Helsing. Empezó a contarme una escalo-

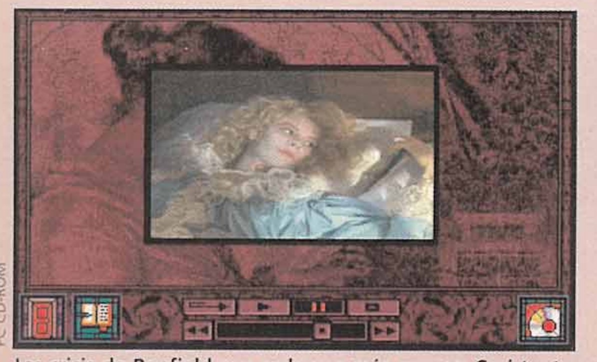


1 de enero de 1990. Mi nombre es Alexander Morris. Es la primera vez que vuelvo a revivir los hechos que me ocurrieron a finales de 1899. Nunca imaginé que en cuatro días de mi vida podrían sucederme tantos y tan sobrecogedores acontecimientos.

TERCER DÍA







Las crisis de Renfield son cada vez más graves. Casi tanto como las pesadillas de Alexander. Pero lo peor está por llegar. Juliet se ha convertido en la primera víctima de Dracula.

CUARTO DÍA







Juliet es ahora una devota discípula. Como en su momento lo fue Lucy Westenra. Tras conocer a Dracula en persona, Alexander sabe que sólo existe un modo de acabar con él...

NA PESADILLA

friante historia: los vampiros existen, y no sólo eso, Quincey consiguió matar a Dracula, pero a su vez fue asesinado por los ayudantes del Príncipe de la Tinieblas. Estaba seguro de que un vampiro estaba presente en las calles de Londres. Van Helsing indicó que Dracula podía haber atacado a alguna otra muchacha. Le expliqué el extraño comportamiento de Juliet, por lo que nos dirigimos a casa de Annisette.

Una vez allí, Van Helsing descubrió un horrible mordisco en su cuello. Juliet preocupada por su estado, me dio una carta para su novio, Devlin. De camino al Hades Club tuve un encuentro con una Bloofer Lady del que no hubiera salido vivo de no ser por Van Helsing. Ya en el Hades Club, descubrí el amor que Devlin tenía hacia Juliet, consiguiendo unas extrañas llaves. Suponiendo de dónde podían ser éstas, me dirigí allí aprovechando que la noche me envolvía. Hice otro descubrimiento además de obtener un antiguo manuscrito rumano. Tras un día tan agitado decidí descansar, aunque el sueño no fue muy placentero por otra desagradable pesadilla.

TERCER DÍA

EL REGRESO DE DRACULA

Por la mañana, recogí otro telegrama del padre Janos que confirmaba que el cuchillo era de mi hermano. Temprano fui a comprar el periódico y anoté las noticias de interés. Después fui a visitar a Juliet. Me sorprendió verla enferma y pálida. Tal y como estaba anunciado, fui al cementerio al entierro de Andrew. Allí, Mrs. Harker me presentó a un sacerdote que me prometió enviarme algo que me ayudaría. Tras el entierro, seguí a Van Helsing y al Dr. Seward hasta el manicomio. Decidí entrar con un objeto utilizado allí con el que salvé la vida a Van Helsing. Aterrorizado por lo ocurrido, éste se refugió en la bebida. Cuando lo encontré intenté convencerlo de que la única manera de vencer a Dracula era permanecer unidos. La verdad es que no lo hubiera conseguido a no ser por un antiguo libro.

Para intentar descubrir su significado, fui a visitar al Dr. Briancliffe a la Universidad. En un primer vistazo, habló de hechizos, de amuletos y de la forma de resucitar a alguien. Se quedó investigando y me pidió que regresara más tarde. Me dirigí a la librería para obtener información sobre vampiros, pero Mr. Horner no quería ayudarme en este tema. Me acerqué por mi casa donde recogí los resultados de los análisis del pañuelo: en efecto, tenía más de 125 años y presentaba unas manchas de sangre recientes.

Después de visitar un par de lugares frecuentados por mis amigos, fui a casa de los Harker, tal y como me indicó Van Helsing. Afirmó que Dracula estaba de nuevo entre nosotros. El resto del grupo no daba crédito a sus oídos, pues estaban presentes cuando mi hermano Quincey acabó con la vida del vampiro. Entonces les hablé a todos del antiguo libro donde se explicaba la forma de volver a la vida por medio del poder de un extraño amuleto. Esto hizo reconocer a todos la verdad: Dracula había vuelto. Al salir tuve un horrible encuentro con Dracula; aún no entiendo cómo conocía todos mis movimientos.

Como me indicó Van Helsing, fui a casa de Annisette para pasar la noche vigilándolas. Sin explicación aparente, caí dormido. Al despertar descubrí que Juliet había sido asesinada por el vampiro.

CUARTO DÍA

EL FINAL SE ACERCA

Al dirigirme a la oficina de los Harker descubrí que un incendio se había producido en el manicomio. Allí encontré, entre los escombros del fuego, dos valiosos objetos que me serían de gran ayuda. Fui a recoger el envío del sacerdote a casa de los Harker, que resultó ser una gran y preciosa cruz. Ahora me sentía un poco más seguro.

Ante la vital importancia que parecía tener el manuscrito rumano, fui a la Universidad para traducirlo. Pero Dracula no estaba dispuesto a que obtuviera esa valiosa información. Se ocupó del Dr. Briancliffe, dejándome a mí la desgracia de descubrir su crimen. Luego, me dirigí al Hades Club, donde Devlin se encontraba muy afectado por el funeral de Juliet. Una vez en el cementerio, se le vio emocionado. Después nos reunimos en casa de Annisette, donde Van Helsing se atrevió a decir lo que todos pensábamos: había que acabar con Juliet. Interesado por el estado de Devlin, me acerqué por el Hades Club, pero no había nadie. Cuando estaba a punto de marcharme, oí las voces de Devlin y de Horner que provenían de una pared. ¡Era una habitación secreta ...!

Fui a mi casa a recoger dos telegramas: uno sobre el manuscrito rumano y otro del Dr. Seward en el que me mandaba un dictáfono sobre la última conversación con el demente Renfield antes de que muriera abrasado. Recordé donde había visto un dictáfono y oí la grabación. En ella, Renfield repetía una y otra vez: "la vida empieza después de la vida...". Tal y como quedamos, nos reunimos en el cementerio para acabar con la vida de Juliet. Tuve que ser yo quien la ejecutara. Después de esa horripilante experiencia, fui a ver a Annisette. Pero los problemas no hicieron nada más que empeza. Dracula había mordido a mi prometida cuando Holmwood y Seward dormían. Ante tantos problemas, fui al Saucy Jack Pub a buscar a Van Helsing, donde encontré un objeto que me dio una nueva pista. Dos visitas de rutina a casa de los Harker y de los Holmwood me dieron nuevas pistas, por lo que rápidamente me dirigí a casa de Annisette. Allí tuve mi primer encuentro con Dracula en persona. Desafiante, tras haber herido a Van Helsing, nos amenazó y desapareció en forma de lobo.

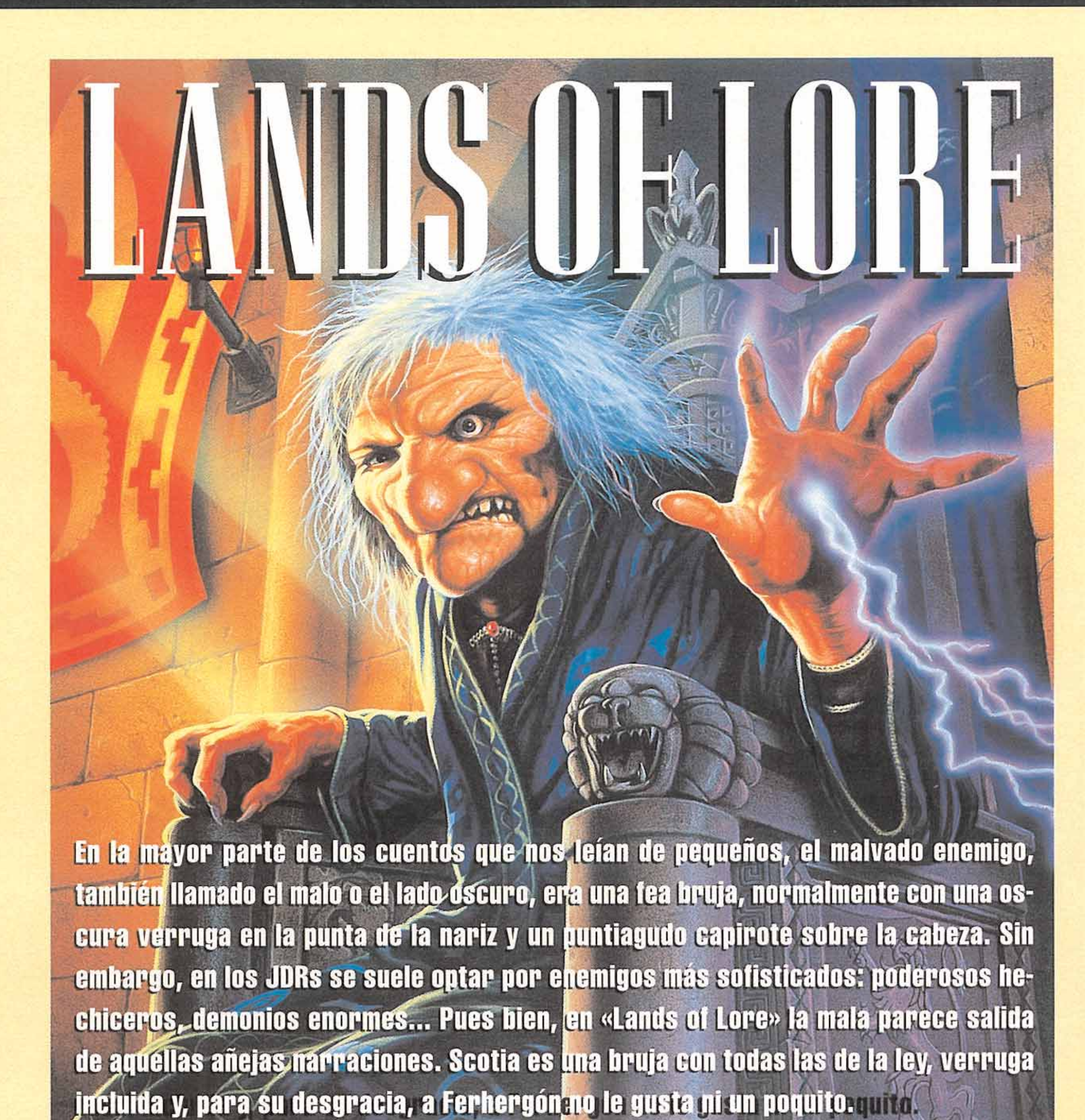
Tal y como me indicó Holmwood en su carta, fui a verlo a casa, ocurriéndome un nuevo incidente. Pobre Regina... Sin perder un instante, fui a casa de Harker, donde todos habíamos quedado. En mitad de la charla apareció Mina, que debía estar cuidando a Annisette. Devlin la había engañado y había raptado a mi prometida. Van Helsing, entre la vida y la muerte, balbuceó las siguientes palabras: "Holmwood es el...". Estas palabras me hicieron unir todas las piezas del rompecabezas. Los sospechosos eran Arthur Holmwood y Devlin. Decidí ir al lugar donde se reunían. Ante la posibilidad de encontrarme con Dracula en una de sus múltiples formas, decidí entrar con un objeto que salvaría mi vida y la de Annisette.

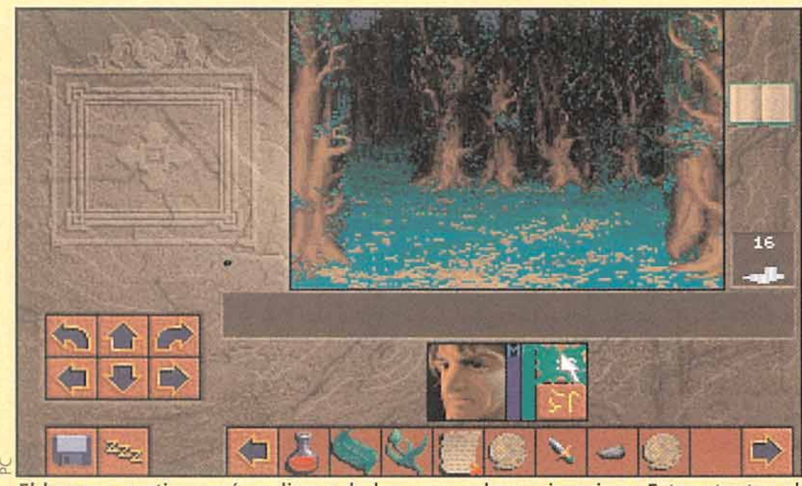
El final de Dracula es demasiado horrible como para contarlo, incluso como para recordarlo. En vuestras manos está revivirlo o dejarlo eternamente en el olvido.

A.G.B./R.G.B.

Scotia ha descubierto el templo, ¡y pronto tendrá la Máscara Nether!

CLAVES PARA SALVAR LA





El bosque contiene más peligros de los que podamos imaginar. Estar atentos al doblar las esquinas, no os vayáis a cruzar con algún Orco con malas intenciones.

Por supuesto, Scotia es además mala, muy, muy mala. Tanto que para poner fin a sus fechorías va a ser imprescindible nuestra colaboración. La desgracia mayor que tiene es que a Ferhergón no le gustan nada las brujas (al menos, las brujas feas, viejas y con verruga). Y Ferhergón también es poderoso, aunque ni mucho menos tan feo. Así que vamos a dar una serie de ayudas para facilitar el camino a cualquier enemigo de esta dama.

Antes de dedicarnos a recorrer mundo es preciso escoger, entre los cuatro personajes disponibles, el protagonista de nuestra aventura.

LA LEYENDA

Antes de adentrarnos en ese peligroso camino no está demás enterarse de qué es lo que pasa con esta mujer. Consciente de su maravillosos rasgos faciales, Scotia decidió emprender la búsqueda de un poderoso instrumento: una máscara mágica, la Máscara Nether, con la facultad de poder cambiar a voluntad la forma a su dueño.

La leyenda decía que tal atuendo estaba escondido en el interior de la mina Urbish, y, ni corta ni perezosa, Scotia se rodeó de ayudantes para la tarea que se había impuesto. El tiempo pasó, la persistencia dio frutos y la bruja obtuvo su deseo. Al probársela comprobó que su aspecto cambiaría a su gusto: podría ser tan guapa o tan fea como quisiera.

Investida con tal poderío, miró a su alrededor, y vio a todos los que la habían despreciado por su aspecto exterior, olvidando que la belleza está en el corazón, y decidió vengarse, con lo que demostró que su corazón era como su rostro.

La moraleja de esta historia tiene dos partes: 1) No te metas con las brujas feas... 2) A menos que quieras jugar a un JDR como «Lands of Lore».

Como jugar con «Lands of Lore» es precisamente lo que que-



La mala suerte parece que nos va a acompañar en esta aventura. Lo que parecía una misión sencilla se va a convertir en una labor más complicada de lo esperado.

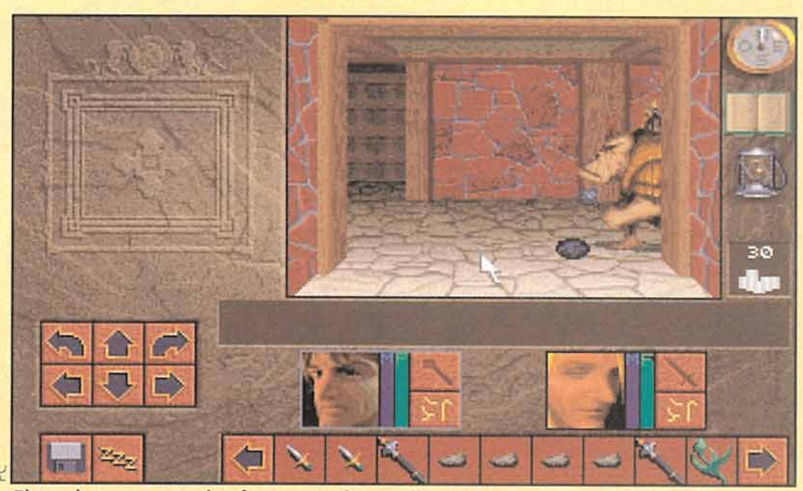
LUGARES PARA EL RECUERDO



Uno de los aspectos fundamentales en cualquier J.D.R. que se precie, es tener una buena cantidad de escenarios por los que movernos y explorar. Ésto último, la exploración, es con mucho lo que más suele gustar. Lugares misteriosos que recorrer, intrincados laberintos que mapear, enemigos a los que combatir... Y nada mejor que presentárnoslos con una gran calidad gráfica, ya que de este modo se consigue que el jugador se vea más envuelto en la aventura. En las pantallas superiores, tenéis algunas de las localizaciones que encontraremos en los primeros momentos: el castillo de Gladstone, el Señorío de Roland, el Lago del Terror o la entrada a la primera cueva.

Al comienzo de nuestras aventuras nos encontraremos solos. Conforme consigamos avanzar, otros personajes se unirán a nuestra noble y heróica causa.

Encontrar el Rubí de la Verdad, una de las joyas que la malvada Scotia ambiciona tras apoderarse de la máscara mágica, será uno de los primeros desafíos que plantea «Lands of Lore».



El combate en «Lands of Lore» se desarrolla en tiempo real, con lo que resulta ser una buena estrategia con enemigos poderosos, la táctica de golpear y huir.

remos, lo primero que debemos hacer será elegir a nuestro héroe de entre los cuatro posibles. Todos ellos pertenecen a las razas buenas del lugar y, como suele ser habitual, cada uno tiene un rasgo diferenciador –magia, fuerza o velocidad– en el que destaca. El cuarto personaje es un humano, que tiene bastante altas todas las cualidades y aunque no alcanza en ninguna el nivel de los otros héroes es bastante recomendable.

LA FORTALEZA Y EL REY

Comenzamos en la puerta del castillo Gladstone, cuyo rey está deseando conocernos en persona. Hacia el sur nos espera el bosque Northland, cuya visita no es recomendable en tanto no tengamos un buen atlas. Precisamente el rey nos proporcionará acceso al lugar en el que más posibilidades tenemos de encontrarlo: la biblioteca del castillo. Con antelación, nos encomendará la primera misión: localizar el Rubí de la Verdad, siguiente pieza codiciada por Scotia, a cuyo fin habremos de visitar a Roland en las tierras del sur.

Bueno será conseguir primero el citado atlas. Como suele ocurrir, se trata de un libro mágico, que irá registrando el territorio por el que pasemos, así como los hallazgos que en él se realicen.

Este mapa va a resultar muy práctico a lo largo de la aventura, y no sólo por la utilidad intrínseca de registrar el territorio recorrido. Lo más importante es que marca los botones que pueda haber en las zonas recorridas, de forma que resulta fundamental en la lucha contra el síndrome del botón invisible. También registra los muros falsos al lado de los que pasemos. En resumen, no es preciso dejarse la vista en cada pared para localizar el botón camuflado: basta recorrer la zona y luego consultar el atlas. Por último, también permitirá con enorme facilidad localizar posibles cambios en el mapa (aparición-desaparición de muros o agujeros) al pulsar palancas o sensores de presión.

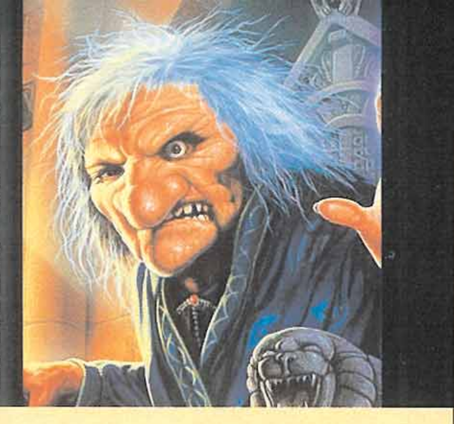
Con tan indispensable útil, podemos ya salir a conocer mundo, no sin antes recoger el salvoconducto que el rey nos ha prometido, en este caso de las manos su secretario.

El Bosque del Norte es bastante pacífico, al menos por ahora. Sólo algún oso se interpondrá en el camino, por lo que hay que explorarlo cuidadosamente para hallar una reunión de ladronzuelos y poder profanar su guarida.

En esa cueva conseguiremos un par de cosas interesantes: una linterna y unas ganzúas. La primera se encenderá automáticamente al penetrar en zonas oscuras, permaneciendo en tal estado mientras le quede aceite. Cuando se gaste, podremos reponer el citado combustible con uno de los numerosos frascos que a tal fin se disponen en nuestro recorrido. Respecto a las segundas, tendrán →



La práctica con el lanzamiento de hechizos es fundamental, ya que con ello lograremos aumentar nuestro nivel, y poder realizar así conjuros de mayor poder.



Las trampas serán una constante en la cueva de Draracle, por lo que tendremos que estar muy atentos a los lugares que pisamos o las palancas que activamos.

Ante nosotros se presenta un bonito acertijo, del que por el momento no tenemos la solución. Sólo con una investigación concienzuda lograremos resolverlo.

un uso fundamental para abrir cofres y puertas de otra forma completamente intratables.

También aquí entraremos en contacto con la clase de obstáculos a que nos enfrentaremos principalmente en el juego.

Lo más difícil en este momento será mantener hundido un sensor de presión para que nos permita acceder a las profundidades de la cueva –usar dos rocas ayuda a lograrlo fácilmente–. El cofre que encontraremos después se abre con la Llave del Ladrón que habremos encontrado en un nicho, abierto al pulsar la palanca cercana.

LAS TIERRAS DEL SUR

El salvoconducto nos permitirá abordar un viaje acuático con destino hacia el Bosque del Sur, donde conoceremos a los esbirros más numerosos de Scotia: los orcos, únicos bichos más feos que Scotia –ya sabéis, en el país de los ciegos, el tuerto es el rey–.

La acogedora posada del Aguila Gris tiene entre sus huéspedes a una de las pocas personas que se animará a unirse a nosotros en nuestro viaje. No debemos desdeñar su compañía para que Timothy nos acompañe a la mansión de Roland. Allí descubriremos con sorpresa que no somos la única visita del susodicho.

Los citados orcos, con uno de sus hermanos grandes, han pasado por el lugar también. Roland apenas pudo escabullirse a su habitación secreta, y allí nos dará una precaria bienvenida. Las malas noticias son que los orcos se han hecho con el rubí buscado. Las buenas, que, con la llave que el bueno de Roland nos lega, podremos abrir su cofre y conseguir así una preciada brújula y un imprescindible dinero para el pasaje de vuelta al norte.

Parece que el salvoconducto era de usar y tirar.

Por cierto, para acabar con los orcos debemos usar las espadas y, si encontramos alguna, la ballesta. Estos personajes son algo plastas, pero nada difíciles de eliminar.

De vuelta al Norte y a Gladstone. Encontraremos que el rey sufre una indisposición, y que de nosotros depende que sea pasajera. No está bien desvelar todos los secretos, pero la solución al problema pasa por Draracle, el Oráculo del Dragón al que se llega desde el bosque. Timothy renuncia a nuestra compañía y, para consolarnos, se nos une Baccata, que por lo menos podrá echar alguna mano..., más.

Baccata es un thomgog y, como tal, tiene cuatro brazos, dos de los cuales deberían ir siempre armados.

En este momento, es bueno recordar que el sistema de juego hace que se aumente la experiencia con la práctica, tanto en el combate como en la magia. Así pues, para ir aumentando el nivel de magos es conveniente que, cada vez que nuestro personaje tenga los puntos de magia a tope, lance un hechizo, aún inútil, simplemente para practicar. Esto es perfectamente válido porque los puntos de magia se recuperan simplemente con el tiempo.

DE VISITA EN EL ORACULO

Aquí comienza la cosa a ponerse seria. Los enemigos iniciales son hombres-rata y parecen más duros de lo que luego resultan. Su principal defecto es que se reproducen: por muchos que matemos, nos pueden salir más, por lo que no es recomendable dedicarse a perder el tiempo por la zona. Otro tanto ocurre con la mayoría de los enemigos que encontramos en el juego.

Tras explorar llegaremos a una sala en la que dos agujeros nos impiden pasar. En la esquina inferior izquierda hallaremos tres botones multicolor que al ser pulsados franquearán el paso. Pero esto no es lo principal: antes de cerrarlos debemos tirarnos por ellos, pues abajo hay un par de cosas importantes.

Primero, un Scavenger bastante duro y que debemos evitar con continuos movimientos, pues por ahora resulta muy difícil acabar con él. Segundo, un martillo imprescindible para romper algunas paredes más adelante. Tercero, una muchachita llamada Lora, en una prisión algo desagradable, que se unirá al grupo por un tiempo. Cuarto, y último, unas escaleras al piso superior.

Tras los agujeros nos espera un enfrentamiento con ladrones de verdad, y una lucha con varios hombres-rata, uno de los cuales aportará un ojo a la causa.

El acceso al siguiente nivel es por otro agujero. Y abajo nos esperan unos cuantos cavernícolas. Los "ojos" nos abrirán el paso entre dragones, y dos dagas en un nicho abrirán el camino a la ofrenda del oráculo.

De los siguientes niveles no diré mucho, salvo que sus habitantes son los temibles Scavenger y unas arañas volantes. Las últimas, así como los hombres-rata, tienen un toque algo venenoso. Cuando un héroe está envenenado, sufre daño con cierta frecuencia, hasta caer inconsciente. Caben dos tácticas ante esto: ir reponiéndole los puntos de vida con hechizos cada cierto tiempo hasta que se cure (que puede llevar bastante rato), o pasar de él hasta que pierda todos y lanzarle el hechizo entonces, con lo que habrá terminado su incómoda condición.

El oráculo nos exigirá una ofrenda; una daga enjoyada, de la que más arriba comentamos como alcanzar, será la solución perfecta. Hecho esto, y usando nuestra labia, se nos dará la receta de aquello que hace falta para tratar a nuestro rey. Por desgracia, Lora se separará del grupo. Si la habíais tomado cariño, no os preocupéis, pues más adelante en el juego volveremos a saber de ella.

FINAL EN SUSPENSO

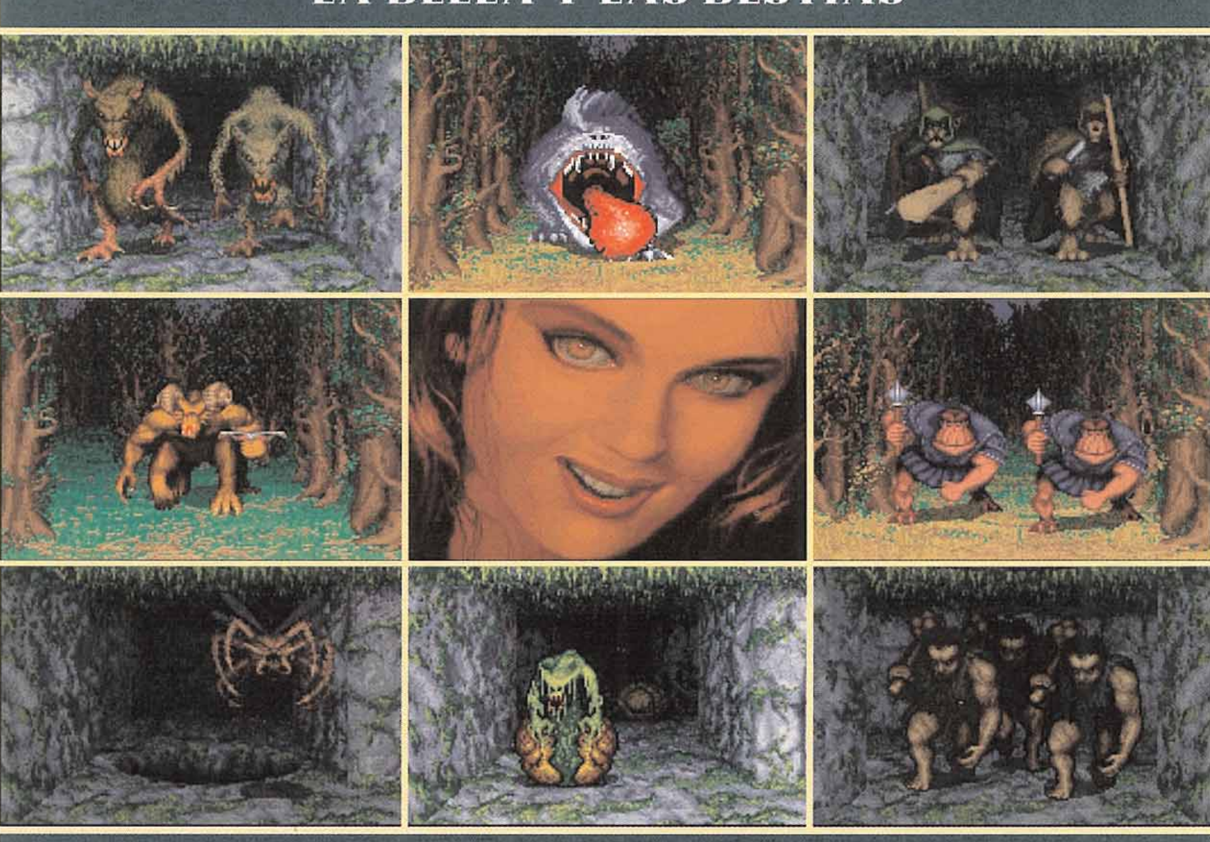
A la salida de las cuevas los acontecimientos se han precipitado. No revelaremos tampoco mucho, pero nuestra aventura se traslada al otro lado del profundo y frío Lago del Terror, para cuyo vadeo se nos dejará una barca.

Al otro lado, nos espera Opinwood, unas ciénagas y las minas Urbish. Ni siquiera hemos comenzado a percibir el poder y la maldad que Scotia es capaz de desarrollar.

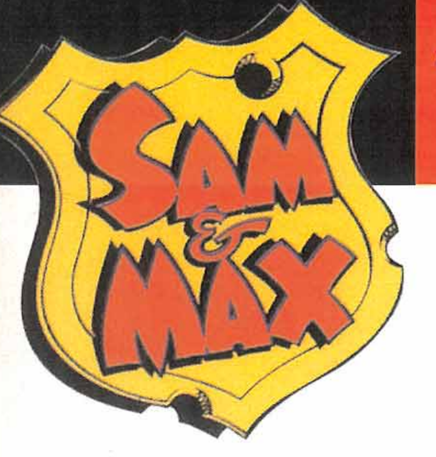
Por lo que a nosotros respecta, por hoy no vamos a percibir más. Aquí os quedáis solitos un rato. Y si os surge algún problema, podéis consultar con Ferhergonoracle, previo envío de misiva. No hace falta una daga con joyas, gracias.

Ferhergón





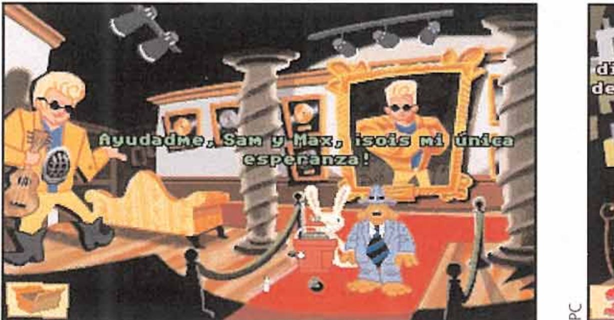
En este recuadro podéis observar algunos de los enemigos que nos encontraremos en «Lands of Lore», todos ellos rodeando con su presencia a la malvada Scotia. Os aconsejamos que no os fiéis de su belleza, ya que tiene más años que Matusalena, y su actual aspecto es sólo fruto de los poderes que tiene la Máscara Nether. En cuanto a los enemigos, no tienen mayor dificultad que golpearlos en un par de ocasiones, con lo que es casi imposible que os pongan en serios aprietos. Si por casualidad ésto último ocurre, simpre contáis con la posibilidad de descansar para restaurar así los puntos de energía perdidos. Atención especial a los que se parecen a un caracol gigante salido de su concha, ya que sus babas pueden derretir los escudos más poderosos y dejarnos sin protección alguna.



TODAS LAS HUELLAS DE UN CRIMEN

SAM & MAX

Sam y Max acababan de regresar a su oficina después de una misión, en la que no había faltado ni científico loco ni chica guapa..., cuando el teléfono empezó a sonar. Dado que no lo hacía a menudo, los dos amigos se lanzaron al mismo tiempo sobre él, pero fue finalmente Max el que, haciendo uso de su evidente superioridad física, consiguió hacerse con el aparato. El Comisario de policía deseaba encargarles una misión y para ello había enviado un agente correo que se pondría en contacto con ellos en la calle.



PC



PC

PC

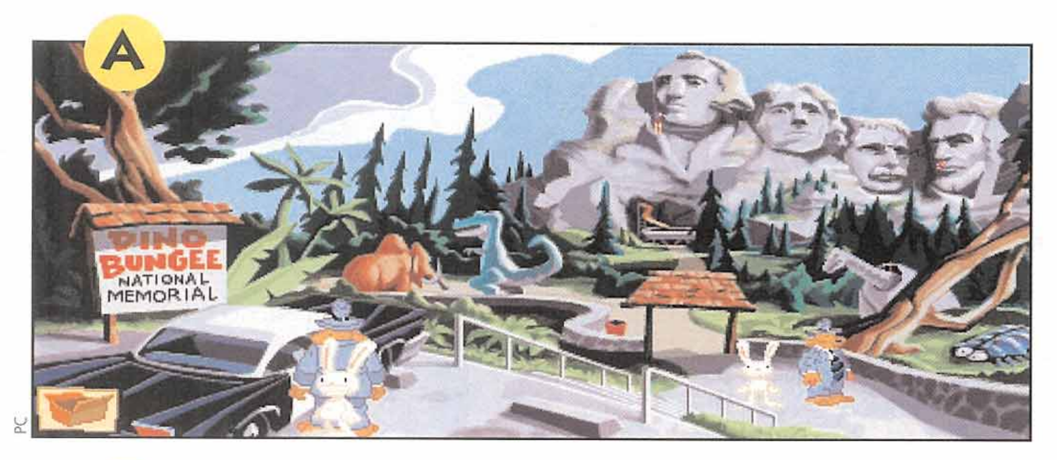
Antes de salir a la calle, Sam recogió dinero oculto en una ratonera y desenroscó la bombilla con la que Max iluminaba su colección de trastos. Ya abajo, no encontraron rastro de vida humana, pero les llamó la atención un gato, debido al gran tamaño de su cabeza. Interrogado por Max, el gato era el agente que esperaban, disfrazado para no ser descubierto, pero al mismo tiempo reconoció no poder darles las órdenes del comisario ya que se las había tragado al no tener dónde esconderlas. Max no tenía ningún reparo a la hora de maltratar animales y recuperó el papel con las instrucciones, que hablaban de un suceso producido en el parque de atracciones de los hermanos Kushman. Y allí se dirigieron los dos policías.

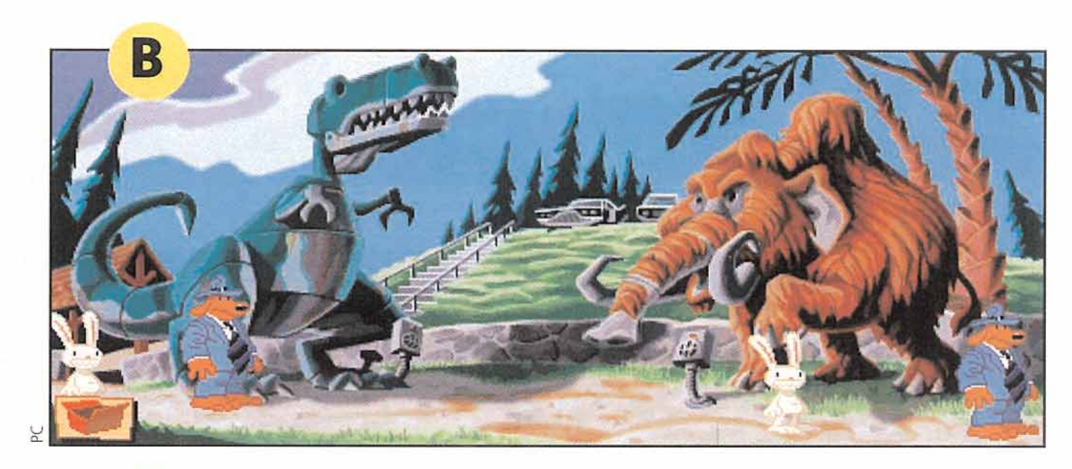
Dos impertinentes personajes, un tipo bajito de pelo largo y rubio acompañado por una especie de guardaespaldas, abandonaban furiosos el lugar justo en el momento en que llegaban nuestros amigos. Al intentar cruzar la entrada de la carpa central, Sam recibió en su rostro el aliento de un comefuegos con órdenes estrictas de no permitir entrar a nadie. Bastó con mostrarle la nota del comisario para que les dejara libre el camino.

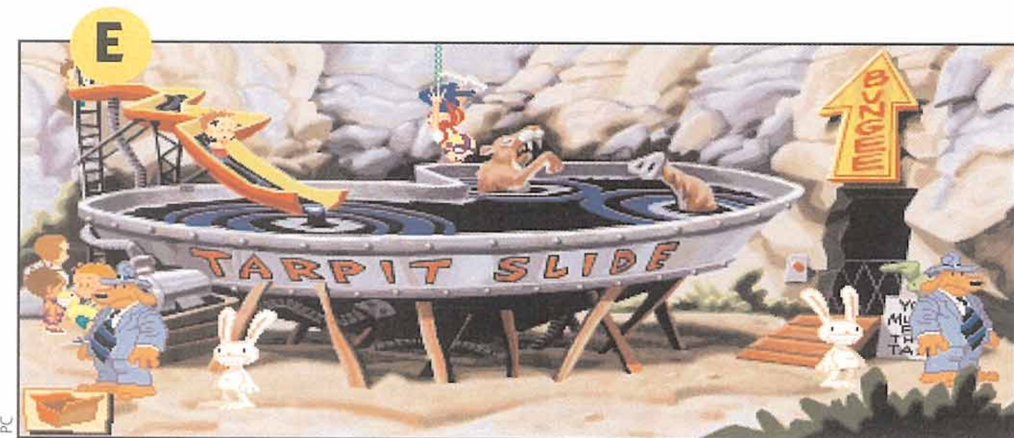
En el interior de la carpa, Sam y Max conocieron a Shep y Burl, una pareja de hermanos siameses, dueños del parque, que habían denunciado la desaparición de su principal atracción: Bruno, un piesgrandes que, después de miles de años conservado en un bloque de hielo, había conseguido derretir su helada prisión y ahora se encontraba en libertad. También había desaparecido Trixie, la chica con el cuello de jirafa y segunda atracción del circo; los hermanos no dudaban que había sido secuestrada por Bruno. Sam y Max prometieron resolver el caso y devolverles a Bruno, pero dado que necesitarían comenzar sus investigaciones en el propio parque de atracciones los hermanos Kushman les entregaron un pase gratuito y les explicaron que el tipo con el que se habían cruzado a la entrada era Conroy Bumpus, una estrella de la música country que segundos antes había intentado comprar a Bruno y Trixie y se había marchado contrariado al descubrir que habían desaparecido. Los dos policías abandonaron la carpa por la salida trasera, pero antes recogieron un mechón de pelo que pertenecía a Bruno y un tarro de cristal que contenía la mano de Jesse James conservada en formol.

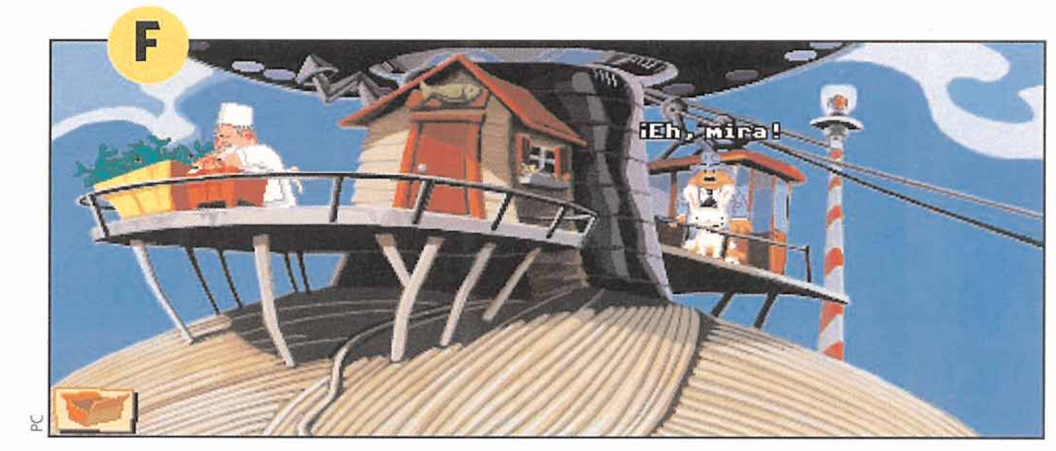
La caravana de Trixie estaba cerrada con un candado, de manera que Max decidió dejarla por el momento y probar →

SAM & MAX









suerte en una de las atracciones del parque, un juego que consistía en golpear con un martillo el mayor número posible de ratas el los breves instantes en los que asomaban la cabeza por los agujeros de una caja. El premio era una linterna vacía; por afortuna la bombilla de la oficina encajaba dentro de ella.

Sam recogió una lente de aumento en la misma caseta y conversó con el hombre que estaba a los mandos de la atracción "Cono de la tragedia". El hombre le explicó que no sabía mucho sobre el pies-grandes pero había oído que Bruno tenía un amigo que vivía en el interior del "Túnel del amor". Sam y Max se subieron al "Cono"..., después de recuperarse de la experiencia Sam se dio cuenta de que había perdido todos objetos. El vigilante le explicó que se le habrían caído mientras daba vueltas en el cono y le entregó un ticket para que fuera a reclamarlos en la oficina de objetos perdidos. Así lo hizo, pero al salir de la oficina con sus pertenencias descubrió que le habían dado algo que no era suyo: un imán en forma de pez con una inscripción que decía proceder del "Mundo del Pescado".

Sam y Max decidieron investigar en la última atracción que les quedaba por visitar, el "Túnel del amor". A los pocos segundos de subirse al cisne comenzaron a recorrer un túnel casi a oscuras en el que la única luz procedía de tres escenas históricas esculpidas en las paredes. Con ayuda de la linterna Sam descubrió objetos en las paredes, entre ellos una caja de fusibles en la que, con la amable ayuda de Max, produjo un cortocircuito que detuvo el movimiento del cisne y les permitió caminar hasta la tercera y última de las escenas. Al examinar la figura de la derecha, Sam descubrió un mecanismo oculto que hizo aparecer una puerta falsa al fondo de la sala en lo que parecía ser sólo un castillo pintado.

Así llegaron a una habitación en la que encontraron a un personaje comiendo palomitas y viendo la televisión sentado en un sofá. Resultó ser Doug, el hombre-topo, que reconoció ser muy amigo de Bruno. No sabía nada sobre su desaparición pero explicó que tal vez su tío Shuv-Oohl pudiera darles alguna pista ya que sabía mucho sobre los pies-grandes. Doug había perdido contacto con su tío en los últimos años después de que participara en la construcción de "El rollo de cuerda más grande del mundo", situado en Central Dis, Minnesota.

Lo que Sam y Max estaban investigando no era un secuestro sino una historia de amor entre una chica de cuello largo y un pies-grandes.

Finalmente Doug dijo que podía darles otra pista y la llave de la caravana de Trixie, pero estaba muy hambriento y sólo lo haría a cambio de una caja de caramelos. Sam y Max decidieron ir a buscar dulces, de forma que movieron una palanca para restablecer el suministro eléctrico y poder salir de ese modo del túnel y abandonaron el parque de atracciones.

EN LAS TIENDAS SNUCKEY´S

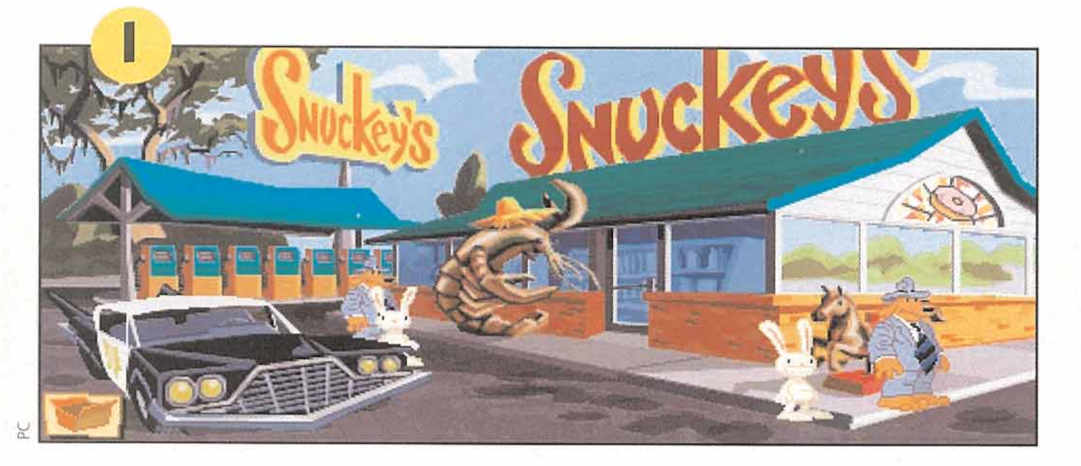
Tres eran las tiendas de la cadena "Snuckey´s" que aparecían en el mapa de carreteras y nuestros amigos decidieron dirigirse a la más cercana, situada en la zona de los Grandes Lagos. Allí Sam recogió un gran vaso de plástico tirado en la acera y entró en la tienda, donde encontró la caja de caramelos y un divertido juego llamado "Coche-bomba". Se dirigió a la barra para pagar, pero conversando con el camarero éste mencionó su habilidad para abrir todo tipo de objetos y botellas, de forma que Sam le preguntó si sería capaz de destapar el tarro de cristal en cuyo interior se conservaba la mano de Jesse James. El camarero lo hizo sin esfuerzo y Sam le pagó los objetos que había comprado y, ante la insistencia de Max, le pidió que le prestara la llave de los servicios.

Mientras Max corría hacia el baño, Sam abandonó el local y esperó a que su compañero. Éste le dijo que había pensado no devolver la llave ya que la lima que estaba atada a ella a modo de llavero podría serles útil. Los dos subieron al coche, visitaron las otras dos tiendas "Snuckey´s" en las que encontraron otros dos juegos diferentes y regresaron al parque de atracciones.

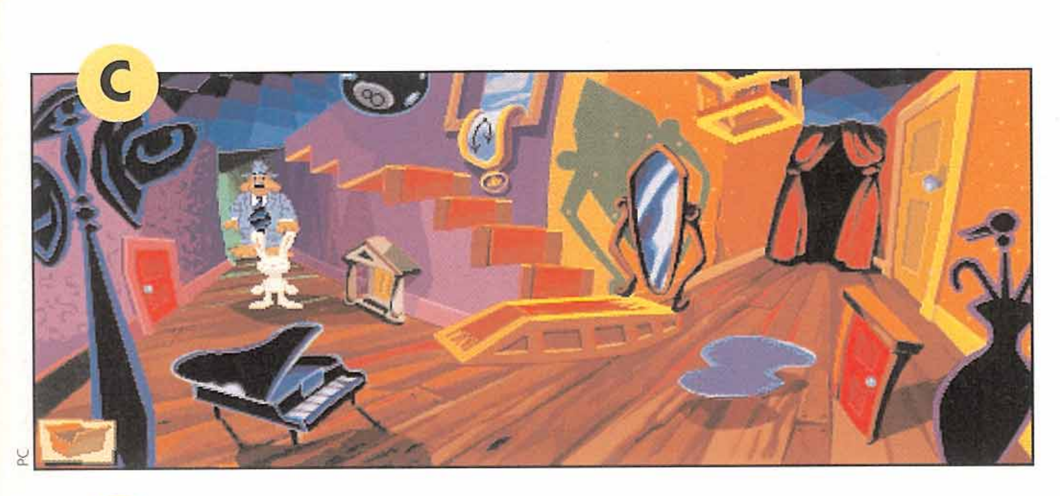
De nuevo en el "Túnel del amor" entregaron los caramelos a Doug y obtuvieron a cambio una palanca



que podría ayudarles a abrir la caravana de Trixie. Además, Doug les contó una historia que pocos sabían: Trixie se había enamorado de Bruno y había pedido a Flambè, el comefuegos, que derritiera el hielo que aprisionaba a su amado para que ambos pudieran huir jun-



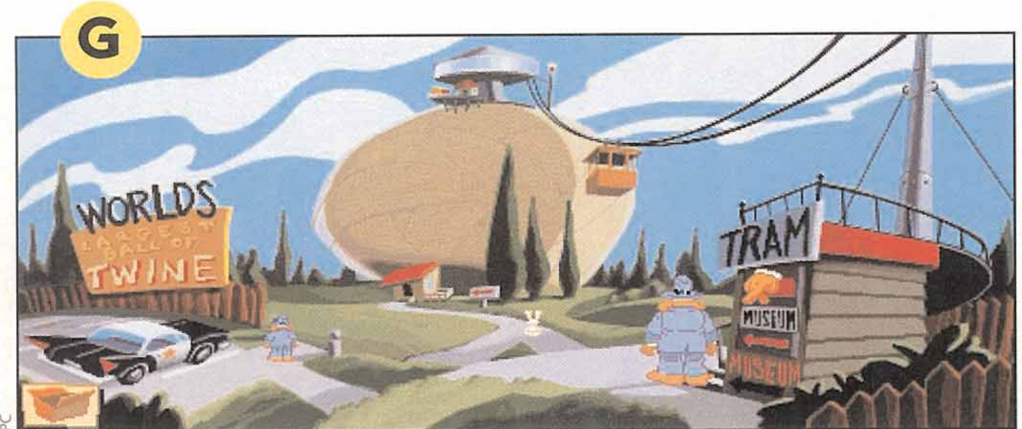




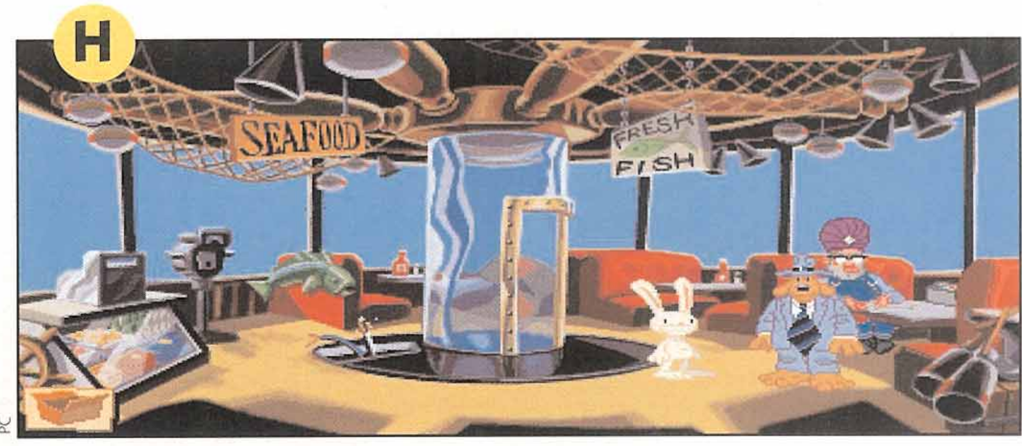
PC



PC



PC



PC

tos. Así, lo que estaban investigando no era un secuestro sino una hermosa historia de amor.

La puerta de la caravana de Trixie no pudo resistirse a la palanca y pudieron investigar su interior. Sam encontró un vestido dentro de



una caja y, pegada a la parte interior de la puerta del armario, una tarjeta para anotar puntuaciones perteneciente a un club de golf de Florida.

Nada les quedaba por hacer en el parque. El tragafuegos reconoció haber liberado a Bruno ante las súplicas de Trixie y nuestros amigos se lanzaron de nuevo a la carretera sabiendo que podían continuar su investigación al menos en tres lugares diferentes.

PECES Y COCODRILOS

Decidieron ir al "Mundo del Pescado" siguiendo la dirección que habían encontrado en el imán y allí encontraron un pescador metido en un río hasta las rodillas, que guardaba sus capturas en una red. A los pocos segundos nuestros amigos contemplaron cómo un helicóptero aparecía desde el horizonte y capturaba la red con el pescado en su interior. El pescador explicó que cada vez que conseguía llenar una red con peces el helicóptero aparecía y se llevaba el fruto de su trabajo al "Rollo de cuerda más grande del mundo", obligándole a volver a empezar. Sam se limitó a recoger un cubo lleno de peces y volvió al coche con dirección a Florida.

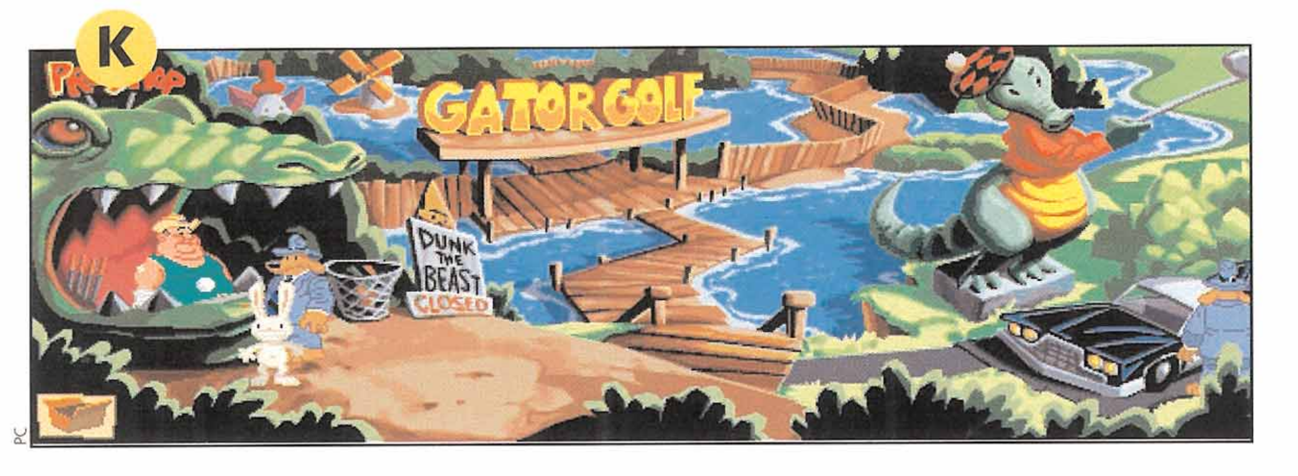
El Club Gator era un campo de golf construido en pleno centro de un pantano lleno de cocodrilos. Sam tomó de un cubo de basura un aparato estropeado para recoger pelotas de golf y, hablando con el dueño, descubrió que hasta hace poco tiempo el campo de golf había contado como atracción principal con la presencia de un pies-grandes que había desaparecido precisamente el día anterior.

Al dirigirse al interior del campo Sam y Max se encontraron con Conroy Bumpus y su Lee-Harvey, su guardaespaldas, que al parecer habían intentado sin éxito comprar el pies-grandes del campo de golf. Max no pudo evitar hacer comentarios sobre el pelo de Conroy y en pocos segundos nuestros amigos se vieron envueltos en una pelea de desastrosas consecuencias: Sam quedó inconsciente en el suelo mientras Max era lanzado como una pelota de golf hacia la jaula de cristal vacía en la que hasta entonces había vivido el pies-grandes.

Todos los asistentes escuchaban atentos las palabras de un anciano pies-grandes que hablaba de la persecución que había sufrido su raza.

Cuando Sam volvió en sí Bumpus ya se había marchado. Sin perder un minuto nuestro amigo cogió el cubo con las pelotas de golf y en su lugar dejó el cubo lleno de peces del río. Uno tras otro lanzó al pantano varios peces con ayuda de uno de los palos de golf hasta atraer a los cocodrilos que dormían, y construir un puente para cruzar el pantano hasta llegar a la jaula.

Sam rescató a su amigo abriendo la puerta de la jaula y descubrió otra puerta en la parte inferior. Mientras Max le daba un montón de pelo que había encontrado en el interior de la jaula y había pertenecido al pies-grandes, Sam encontró detrás de la puerta un objeto de cristal que resultó ser una de esas semiesferas que se vendían como recuerdo a los turistas en el "Vórtice del Misterio", un lugar famoso por sus fenómenos paranormales situado en Gullwump. En el fondo del objeto había una inscripción indicando que su fabricante era Shuv-Oohl, el tío de Doug, lo que hizo comprender a nuestros amigos que podrían encontrarle allí.



PC

EN EL GRAN ROLLO DE CUERDA

El rollo de cuerda más grande del mundo" atraía un gran número de turistas al año y no era de extrañar que se hubiera construido un museo a su lado y un restaurante giratorio en la parte superior al que se accedía mediante un teleférico. Sam y Max subieron a la cabina y, en la plataforma que daba acceso al elevador que conducía al restaurante, se fijaron en la presencia de un cocinero que recogía el pescado traído por el helicóptero y en un cabo suelto del rollo de cuerda, imposible alcanzar desde donde se encontraban. Usaron el elevador para entrar en el restaurante y allí encontraron un curioso personaje, medio fakir medio electricista, que doblaba herramientas con el pensamiento. Ante la incredulidad de nuestros amigos, tan particular personaje se ofreció a hacerles una demostración y de ese modo Sam consiguió una llave fija doblada.

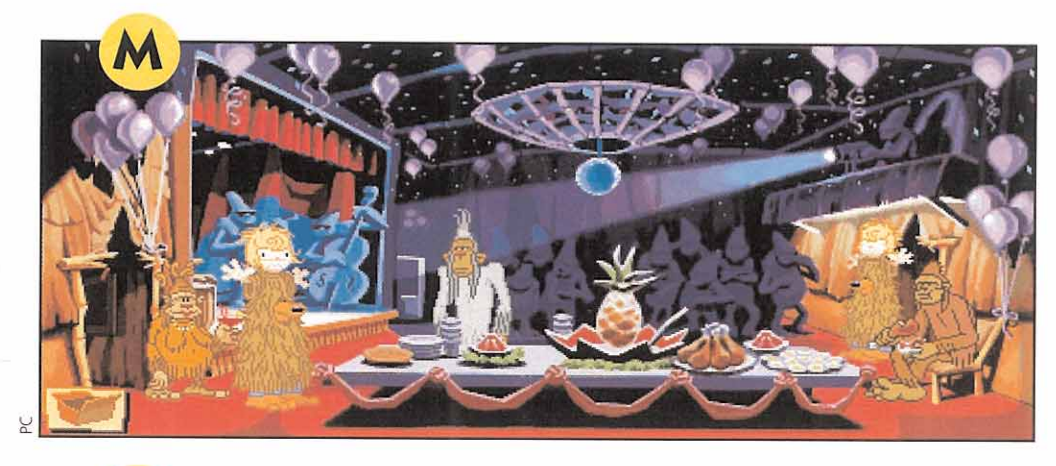
En el interior del museo Sam unió el aparato para recoger pelotas del campo de golf con la mano de Jesse James y el imán con forma de pescado e, introduciendo la máquina así construida en el interior del rollo de cuerda, consiguió extraer un anillo que alguien debía haber perdido hace tiempo.

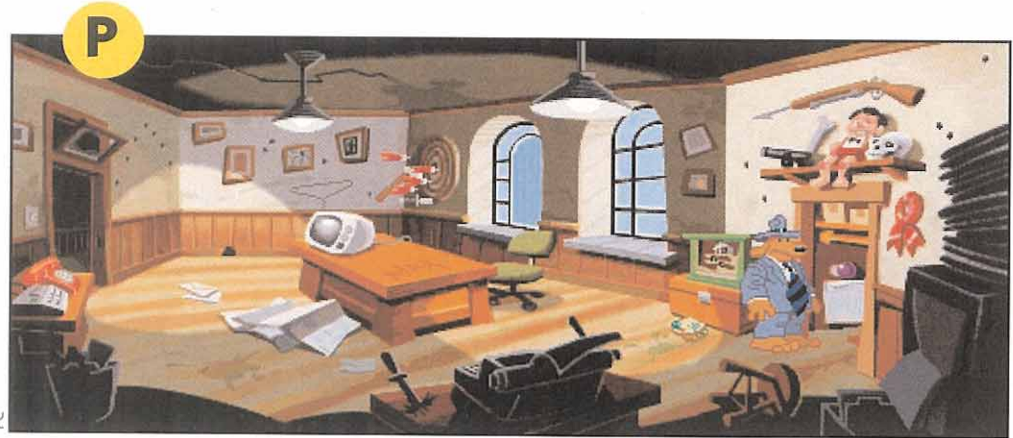
Ahora era el momento de volver al "Mundo del pescado" y utilizar la llave fija doblada para aflojar las tuercas del soporte metálico que sostenía un gigantesco pez de plástico. Cuando Sam y Max entraron en el interior del pescado el soporte no aguantó su peso y la gigantesca criatura de plástico comenzó a flotar sobre el río. Pero el pobre pescador era, además de reumático, algo corto de vista y, creyendo que el enorme monstruo que se acercaba a su anzuelo era de verdad, intentó pescarlo hasta lanzarlo sobre la red con los demás peces. Como era lógico el famoso helicóptero apareció y el gigantesco pez de plástico, con dos policías en su interior, sobrevoló los aires y no paró hasta Minnesota, exactamente has- →

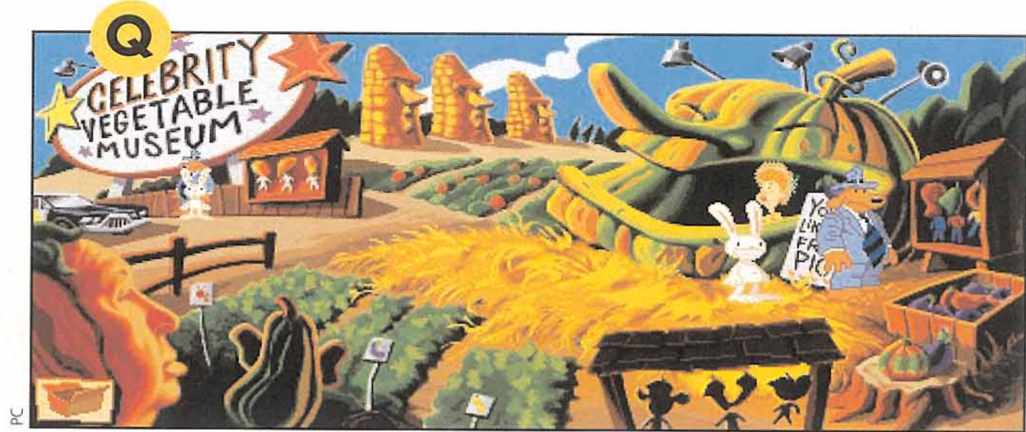
Es poco conocido que Trixie se enamoró de Bruno.











ta la terraza del cocinero del restaurante giratorio.

Sin quererlo Sam y Max habían llegado a un lugar imposible de alcanzar de otro modo y Max se ofreció a alcanzar el cabo suelto del rollo de cuerda que habían visto antes. La súbita aparición del cocinero cuchillo en mano les hizo cambiar de planes y nuestros amigos se arrojaron al vacío sobre el montón de cabezas de pescado obteniendo como recompensa el trozo de cuerda que no habían soltado durante la caída.

EN EL VÓRTICE DEL MISTERIO

El lugar en el que esperaban encontrar noticias de Shuv-Oohl era un sitio extraño. Si ya era bastante misterioso ver sillas y muebles levitando en el aire cerca de la puerta más extraordinario era aún el interior. En la primera sala Sam y Max encontraron un decorado digno del mejor cuadro de Dalí en el que observaron entre otras cosas cuatro puertas de diferentes colores y un espejo. A medida que caminaban nuestros amigos cambiaban de tamaño de manera que al acercarse a cualquiera de las cuatro puertas siempre eran demasiado pequeños o demasiado grandes para abrirlas.

La solución estaba detrás del espejo, en una cueva oculta en la que Sam y Max encontraron tres imanes con sus correspondientes palancas. Comprendieron que cada imán controlaba un color y que, combinándolos, podían obtener cualquiera de los colores de las puertas. Probaron puertas hasta encontrar una habitación en la que encontraron un personaje que no podía ser sino Shuv-Oohl.

Cuando le preguntaron por su buen amigo Bruno Shuv-Oohl, se puso en contacto telepático con él, pero lo único que averiguó es que estaba en grave peligro y que había un lugar importante que se llamaba "Roca de la Rana", reconocible porque se encontraba entre el "Tocón de árbol más grande del mundo" y el "Valle de la lluvia ácida eterna". Shuv-Oohl lamentó no poder ver con más claridad porque sus poderes habían disminuido desde que perdió su anillo mágico cuando trabajaba en la construcción del "Rollo de cuerda más grande del mundo".

En minutos todo el oeste de los Estados Unidos se cubrió de árboles. La civilización moderna quedó invadida por las fuerzas de la naturaleza.

Sam le entregó el anillo y, en agradecimiento, Shuv-Oohl le explicó lo que tenía que hacer para conseguir noticias sobre los pies-grandes desaparecidos: dirigirse a la "Roca de la Rana", colocar sobre ella tres muestras de pelo pertenecientes a tres pies-grandes distintos y finalmente esparcir sobre la roca unos polvos místicos que sólo los hombres-topo conocían. Shuv-Oohl entregó a nuestros amigos un saquito de polvos que guardaba en su arcón y les deseó suerte.

Al fondo de la sala una puerta abierta conducía a la habitación donde se vendían los souvenirs. Tras unos segundos acostumbrándose a la gravedad invertida de la habitación, Sam charló con la vendedora, descubriendo que el día anterior había escapado el pies-grandes que hasta entonces habían conservado en un bloque de hielo. Y además, tal como había ocurrido en el campo de golf, Conroy Bumpus había estado allí hace pocos minutos intentando comprarlo. Ya eran tres los pies-grandes desaparecidos y en cada caso Bumpus había intentado hacerse con las peludas criaturas.

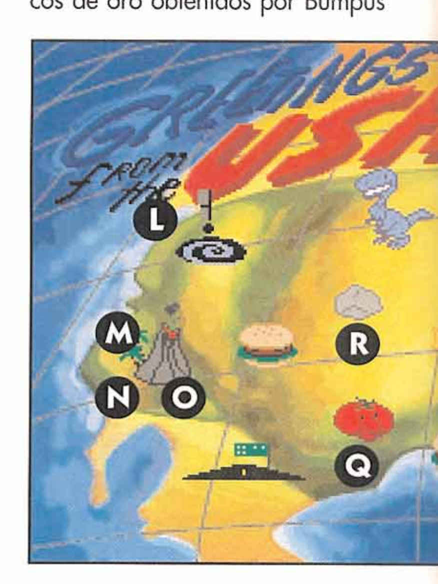
Dejando el vórtice situado en el centro de la habitación Sam y Max abandonaron el lugar recogiendo antes la tercera y última muestra de pelo, situada junto a lo que quedaba del bloque de hielo.

ENCUENTROS EN LA ROCA DE LA RANA

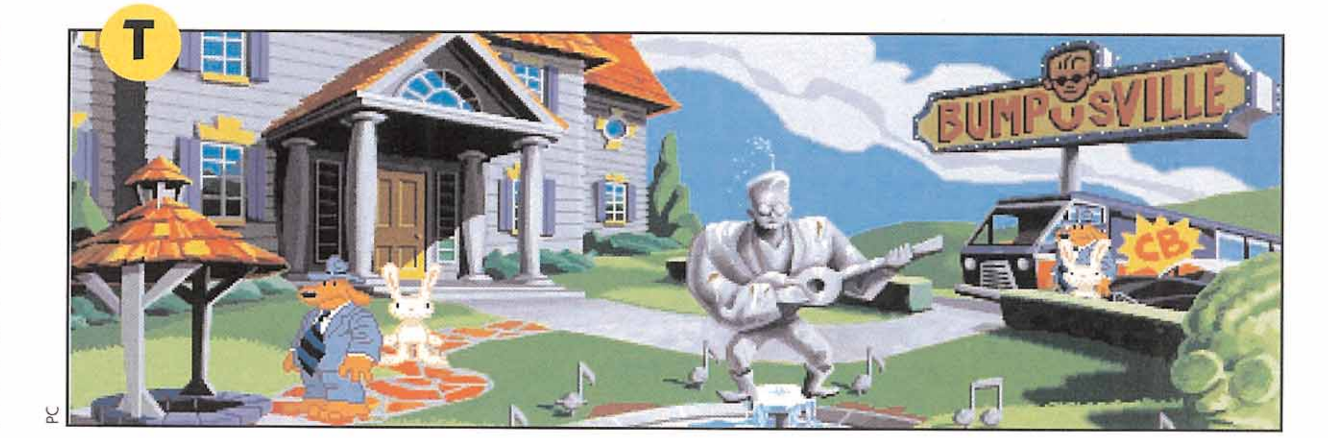
Tenían que localizar de algún modo la roca de la que les había hablado Shuv-Oohl y la respuesta estaba en el restaurante giratorio, donde la primera vez que estuvieron Sam se había fijado en unos binoculares de los que se utilizan para ver el panorama. Los binoculares parecían estar estropeados, pero Sam colocó sobre ellos la lente de aumento que había encontrado en el parque de atracciones y los puso en marcha sin necesidad de monedas conectándoles los cables sueltos que había junto al elevador. Ahora Sam no tuvo dificultad en encontrar la "Roca de la Rana" siguiendo las indicaciones de Shuv-Oohl y marcarla en su mapa de carreteras.

Una vez allí Sam siguió al pie de la letra las instrucciones de Shuv-Oohl: colocó uno tras otro los tres mechones de pelo que habían pertenecido a otros tantos pies-grandes sobre la roca y finalmente los cubrió con los polvos místicos. Repentinamente la oscuridad cayó sobre el lugar y un platillo volante con un hombre-topo parecido a Doug en su interior se colocó sobre la roca y se apoderó de todo lo que había sobre ella. El platillo desapareció tan rápidamente como había venido pero antes de desvanecerse definitivamente dibujó un mensaje en el cielo estrellado: "Id a Bumpusville".

Bumpusville era una casa-museo construida por Conroy Bumpus que era visitada diariamente por centenares de fans venidos en de todos los puntos del país. Dejando de lado el vestíbulo de la casa en el que se encontraban expuestos los discos de oro obtenidos por Bumpus



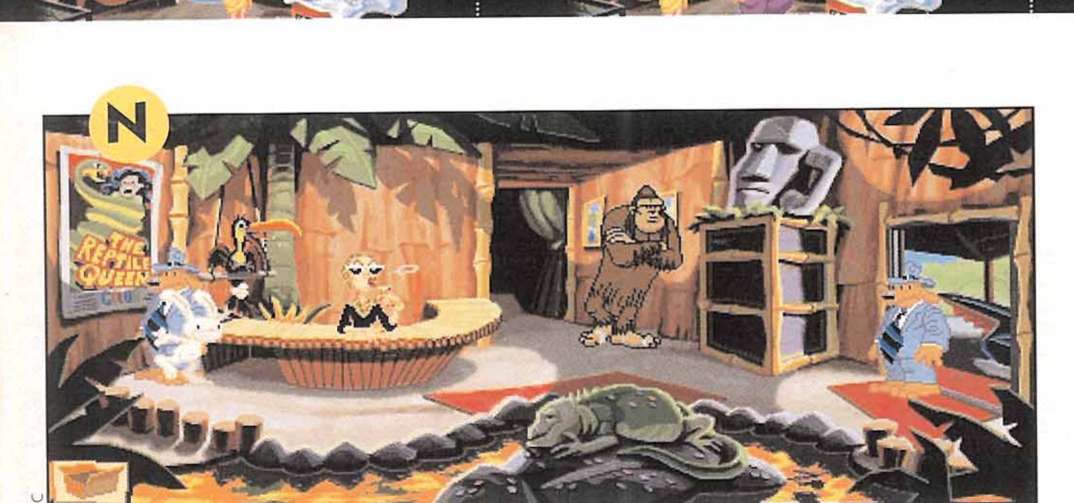
nuestros amigos caminaron hacia la derecha hasta llegar al dormitorio. Allí Sam cogió una almohada impregnada de crecepelo (Conroy debía haber dormido sobre ella) y, con ayuda de la mano de Jesse James unida al recogedor de pelotas de golf consiguió alcanzar uno de

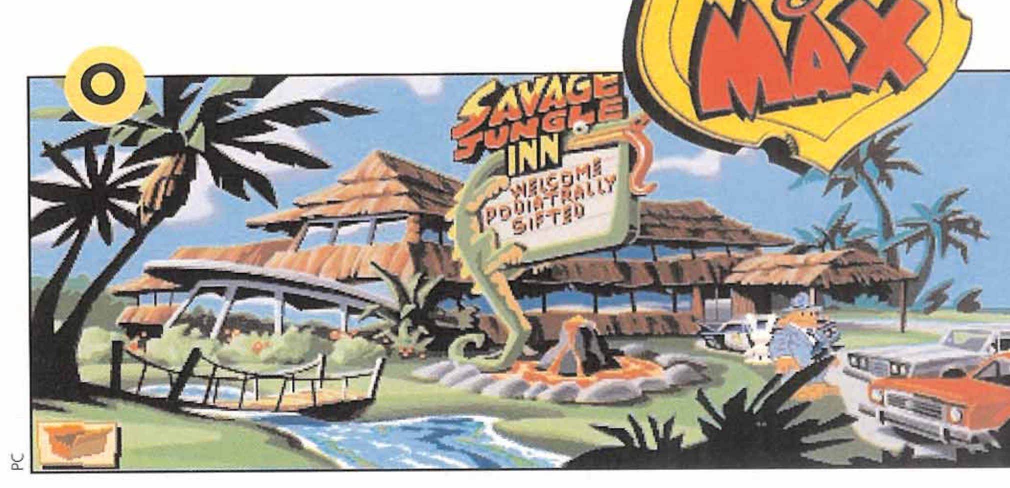


Ella parecía tan feliz como una parodia auto-mutilada de la naturaleza podría serlo...

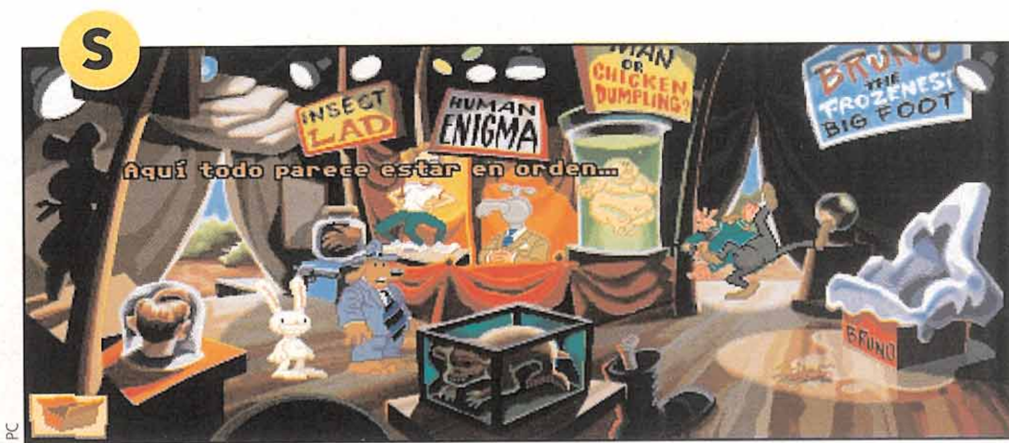
Ella le rogó a Flambé, el lanzallamas, que le ayudara a liberar al yeti de su jaula de hielo.

Flambé se compadeció de la pobre Trixie y liberó a Bruno.









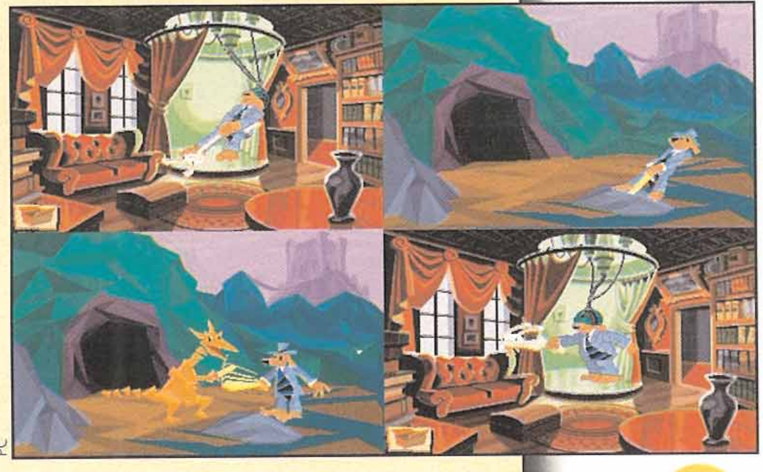
los libros de la estantería. Examinando el resto de la casa nuestros amigos descubrieron a Lee-Harvey leyendo un libro en un salón e impidiendo a los curiosos utilizar una máquina de realidad virtual y, lo que era más importante, encontraron a Bruno y Trixie en un pequeño escenario obligados a bailar al ritmo de la música y aprisionados por un campo de fuerza producido por una célula fotoeléctrica. La diabólica canción de Bumpus desveló todos los misterios: Conroy estaba obsesionado con los animales monstruosos y los seres deformes, lo que le había llevado a capturar a Bruno y Trixie y a intentar hacerse con todos los pies-grandes desaparecidos.

Después de leer detenidamente el libro, un manual de cibernética, Sam localizó un droide de limpieza que recorría frenéticamente plumero en mano cada rincón de la casa y se dispuso a reprogramarlo con ayuda de la información sacada del libro. Después de que Sam conectara las cinco clavijas de su cerebro el robot comenzó a moverse desordenadamente hasta tomar finalmente camino del salón de música, donde atravesó el rayo de luz producido por la célula fotoeléctrica e hizo saltar la alarma. Como consecuencia el guardaespaldas de Conroy abandonó su lectura para investigar lo que ocurría y dejó libre el acceso a la máquina de realidad virtual.

La máquina trasladó a Sam a un escenario medieval en el que destacaba la presencia de una cueva, un castillo y una espada clavada en una roca. Sam cogió la espada y, al intentar entrar en la cueva, tuvo que retroceder ante la presencia de un fiero dragón que, afortunadamente, fue presa fácil de la espada. Después de sacar del corazón del dragón una extraña llave Sam fue devuelto a la realidad poco antes de que el Lee-Harvey volviera al salón y les mandara salir.

Nuestros amigos se dirigieron al salón de música recogiendo poco antes un retrato de John Muir, el famoso naturalista. Una vez en el salón Sam utilizó la llave en la máquina que controlaba la célula fotoeléctrica y de ese modo Bruno y Trixie recuperaron la libertad.

¿FICCIÓN O REALIDAD?



Como ya habréis tenido la oportunidad de comprobar, en este fantástico programa el sentido del humor es algo con lo que nos encontramos pantalla tras pantalla. Tal es el caso de un aparato de Realidad Virtual, que tendremos que usar para acabar el juego. Y es que las últimas innovaciones tecnológicas llegan ya incluso a los videojuegos destinados al público en general. Tal vez dentro de unos años estemos haciendo un "patas arriba" de un juego usando técnicas de Realidad Virtual.

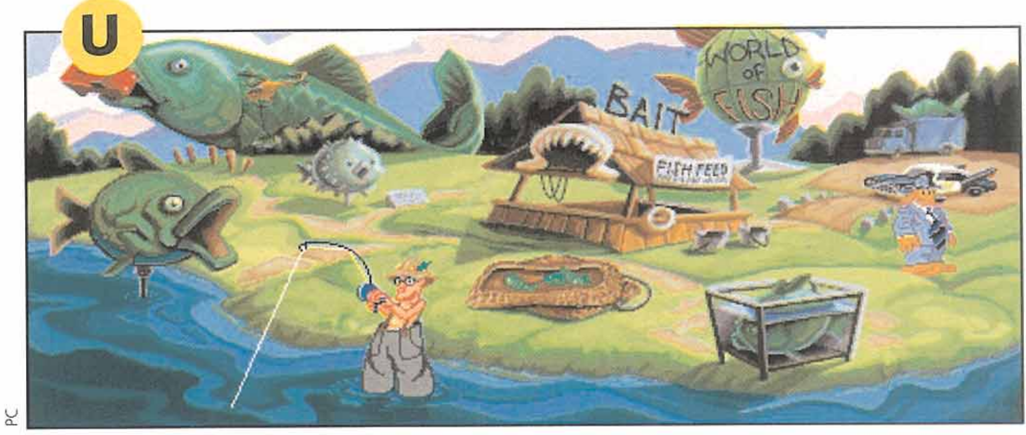
Max era partidario de llevarles de vuelta al parque de atracciones para dar por finalizada la misión, pero Sam se había dado cuenta de que el caso se había complicado bastante y ya no era un simple caso de desaparición. Además Bruno no tenía ninguna intención de volver a ser una atracción de circo: en compañía de Trixie pensaba dirigirse a la fiesta en la que iban a reunirse todos los pies-grandes del mundo, una fiesta en la que solamente podían participar pies-grandes y sus parejas y que se celebraba en la "Taberna de la Jungla Salvaje", un local situado en Nevada y propiedad de la famosa estrella de cine Evelyn Morrison.

EN EL PARQUE DE LOS DINOSAURIOS

Sam y Max no consiguieron entrar en la fiesta: un pies-grandes al que parecían dolerle los pies sólo permitía entrar a los de su especie y a sus acompañantes. Evelyn Morrison, la dueña del local, explicó que acababa de echar a patadas a Conroy Bumpus porque molestaba a sus invitados y rogó a Max que cogiera unos folletos de publicidad con su autógrafo. Los folletos eran de dos lugares diferentes: el "Parque del monte Rushmore" en Dakota del Norte y el "Museo de celebridades vegetales" en Texas.

Nuestros amigos se dirigieron a Dakota y primero visitaron el lugar donde se exponían las réplicas metálicas de dos grandes bestias prehistóricas. Los dientes de Max dieron buena cuenta del pelo del mammouth y Sam activó el mecanismo que hacía hablar al tiranosaurio para a continuación detenerlo de forma que el gigantesco animal metálico quedara con la boca abierta. Acto seguido Sam lanzó la cuerda hacia la boca del tiranosaurio y consiguió atarla a uno de sus dientes, y con la colaboración de Max consiguió atar el otro extremo al coche para que, al tirar de la cuerda, el enorme diente abandonara su lugar para caer en poder de nuestros amigos.

Sam y Max siguieron recorriendo el parque hasta llegar a una gigantesca piscina llena de alquitrán en la que un grupo de niños hacían cola para jugar. Nuestros amigos decidieron tomar un ascensor que les trasladó por el interior del monte hasta un piso superior donde se encontraba un trampolín. Si- →



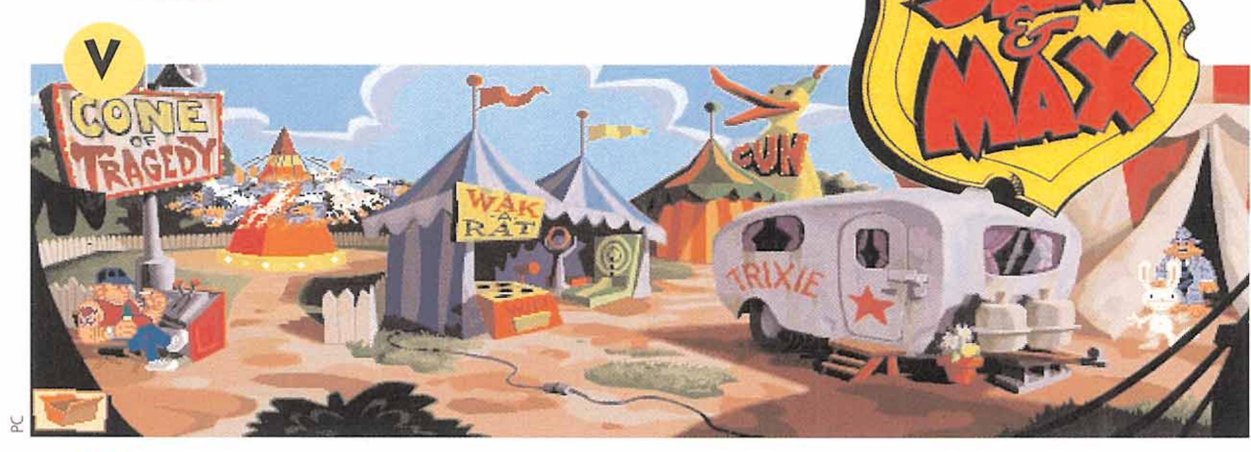
SAM & MAX

guiendo las indicaciones de una instructora, Sam se puso el traje de seguridad y se ató a la cuerda elástica, unió el vaso de plástico al recogedor de pelotas de golf y se lanzó al vacío en compañía de Max. De ese modo Max aprovechó el momento en el que se encontraban a corta distancia de la piscina para llenar el vaso de plástico con alquitrán.

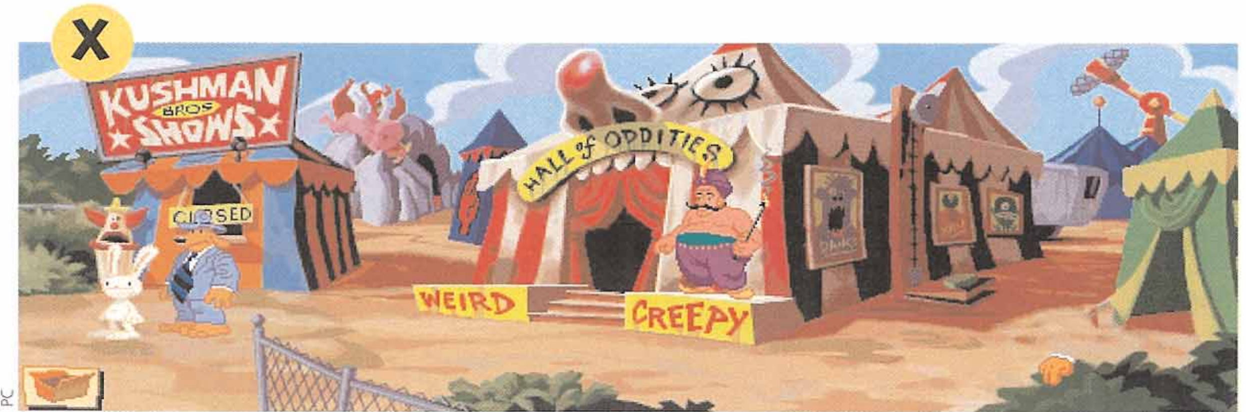
Después de devolver el traje de seguridad y abandonar el parque, nuestros amigos de dirigieron a Texas. El "Museo de celebridades vegetales" estaba regentado por una simpática anciana que se había especializado en esculpir retratos de famosos sobre vegetales, como pepinos o calabazas. Sam cogió una berenjena con la cara de Conroy Bumpus y preguntó a la anciana si podría hacer un retrato tomando como modelo el cuadro de John Muir que habían encontrado en Bumpusville. La señora se tomó su tiempo pero al final entregó a nuestros amigos una buena copia del original sobre una calabaza.

Sam y Max volvieron a Bumpusville y, de nuevo en la habitación de Conroy, utilizaron la berenjena para poder coger el peluquín de Bumpus. Desgraciadamente la alarma saltó y el guardaespaldas de Conroy les echó de la casa a patadas, pero para entonces ya tenían un nuevo objeto en su poder.

Nuestros amigos volvieron al bar donde se celebraba la fiesta de los pies-grandes. Después de darle la lima al pobre guardián para que calmara su terrible dolor de pies confeccionaron un disfraz de pies-grandes untando el vestido encontrado en la caravana de Trixie con alquitrán y colocándole luego el pelo del mammouth y el peluquín de Bumpus. Los dos policías se pusieron el traje en la cabina telefónica del interior del bar y el guardián les permitió entrar a la fiesta.



PC



PC

En ese momento todos los asistentes escuchaban las palabras de un anciano pies-grandes que desde el escenario hablaba de la persecución que había sufrido su raza a lo largo de los siglos y de los nuevos peligros que amenazaban su supervivencia y les condenaban a la extinción. Sólo cuando el anciano dejó de hablar y los músicos siguieron tocando pudieron nuestros amigos, ocultos bajo su disfraz, investigar el lugar. Cogieron una botella de vino que estaba sobre la mesa y se dirigieron a la cocina a través de una puerta situada al fondo a la izquierda. Allí encontraron un punzón de hielo en una de las paredes de un gigantesco congelador y dejaron su puerta abierta, pero en el momento que intentaban abrir la puerta del fondo se vieron sorprendidos por Conroy Bumpus y su guardaespaldas.

Confundiendo a nuestros amigos con un verdadero pies-grandes Conroy envió a Lee-Harvey a buscar la red que guardaban en el autobús mientras él impedía que la criatura escapara. Pero Sam se quitó el disfraz para hacer ver a Bumpus su error de manera que Max quedó oculto entre la pelambrera y pudo esconderse detrás de la puerta del congelador. Lee-Harvey regresó y Bumpus le explicó que había cambiado de planes y que iban a utilizar el disfraz para entrar en la fiesta sin ser descubiertos, pero cuando los dos malvados personajes entraron en el congelador para cambiarse Max cerró la puerta y activó la máquina para convertirlos en un bloque de hielo.

El ruido atrajo al patriarca de los pies-grandes, pero Sam le explicó que acababan de encerrar en el congelador a su mayor enemigo y consiguieron el agradecimiento del anciano, que les condujo a la fiesta y les presentó al resto de los asistentes como amigos de los pies-grandes y dignos de recorrer libremente el lugar.

Luego el anciano les condujo por una puerta hasta la piscina y les mostró cuatro enormes totems que, procedentes de diversos puntos del planeta, habían sido transmitidos a través de numerosas generaciones de pies-grandes. Bruno apareció en ese momento y mostró su total acuerdo con las palabras del patriarca según las cuales los totems parecían contener la esperanza para la salvación de su especie, y como no habían conseguido hasta entonces descifrar su significado pedían ayuda a nuestros amigos.

EL DESENLACE

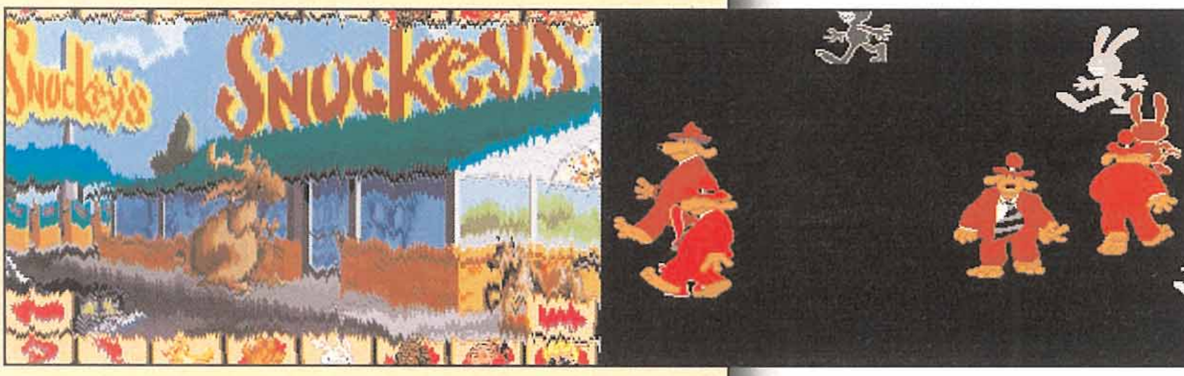
Decididos a resolver el misterio Sam y Max regresaron al restaurante giratorio y consiguieron que el fakir doblara con la fuerza de su mente el punzón de hielo para convertirlo en un sacacorchos con cuya ayuda pudieron quitar el tapón a la botella de vino. Regresaron al "Vórtice del Misterio" y, en la habitación de los souvenirs, pidieron a la encargada que pusiera en marcha el vórtice. Cuando nuestros amigos estaban ya dentro de la máquina en funcionamiento Sam consiguió introducir parte de la energía mística del vórtice en el interior de la semiesfera y taparla con el corcho.

De regreso a la fiesta de los pies-grandes Sam y Max volvieron a la piscina y se dirigieron al yakuzzi del patriarca donde le entregaron uno tras otro los objetos que, arrojados al agua, resolvían el misterio de los cuatro totems: la semiesfera llena de energía, el diente del dinosaurio, la berenjena esculpida con la cara de John Muir y el crecepelo pegado a la almohada. El anciano recordó que era necesario el sacrificio de un pies-grandes para que el conjuro surtiera efecto, pero Max se acercó al congelador y sacó el bloque de hielo en el que se encontraban Bumpus y su ayudante vestidos con el disfraz. Ante los aplausos generales la víctima forzosa fue lanzada al agua como antes lo habían hecho los cuatro objetos mágicos.

La superficie de la pequeña piscina se embraveció, una nube de tormenta se materializó sobre ella y al poco tiempo del agua surgía un árbol. Pero no iba a ser el único. Después de este primer árbol muchos otros crecieron de la nada en pocos segundos cubriendo primero los alrededores del edificio para extenderse luego a todas las grandes ciudades de la costa oeste incluyendo San Francisco. En el espacio de breves minutos las Montañas Rocosas y en general todo el oeste de los Estados Unidos, desde la frontera con Canadá hasta California, se cubrió de árboles que no respetaron ni los supermercados ni los grandes rascacielos. La civilización moderna, la gran amenaza para los pies-grandes, había quedado cubierta por las fuerzas de la naturaleza y ahora las criaturas peludas que habían estado amenazadas de extinción tenían un nuevo hábitat donde vivir en paz.

P.J.R.

CON SALVAPANTALLAS DE SERIE



PC

***S**am & Max. Hit the Road» incorpora entre sus múltiples novedades, una que sorprenderá a más de uno. Se trata de un salvapantallas. Todos sabéis más o menos cómo funcionan: si estamos unos minutos sin hacer nada con el programa, la acción se detendrá, nuestros dos personajes desaparecerán y el programa cargará el mencionado screen-saver. Existen dos distintos. Uno que hace un barrido horizontal de la imagen, distorsionándola. El otro, borra toda la pantalla y aparecen Sam y Max dándose un paseo por nuestro monitor. Original, ¿verdad?*

NUESTRA OPINIÓN

LucasArts nunca dejarán de sorprendernos. En cada aventura incorporan una serie de novedades que hacen del juego una pequeña obra de arte. En «Sam & Max», tenemos la oportunidad de deleitarnos visualmente con unos gráficos llenos de colorido y con unos muñecos más grandes de lo habitual. El sonido es otro de los aspectos más destacados. Una completa banda sonora, con variadas melodías para cada situación. Y una adicción que roza los límites de la imaginación. Os podemos asegurar que una vez que os ponéis con el programa, no lo dejaréis hasta darle fin, y poder disfrutar de una secuencia final tan divertida, como entretenida. En fin, otro éxito que sumar a la larga lista con la que cuentan los señores de LucasArts.

94

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	95
SONIDO	93
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	90

Los estupendos gráficos, las fantásticas melodías, el original argumento y la animación de los personajes, además de la alta adicción.



El tiempo que tendremos que esperar hasta poder disfrutar de la segunda parte de este programa, que a buen seguro será otra maravilla.

ONE STEP BEYOND — PC

```
10 REM
20 REM Cargador de ONE STEP BEYOND por J. P. S.
30 REM
40 REM
50 N$="CONESTEP": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10:
   B=11:C=12: D=13: E=14: F=15 60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1):
    Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57):
    NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2:CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE
    (CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS:
    PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco.
    PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el
    juego Conseguirás"+CHR$(13)+"tiempo y tokens infinitos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3490EB2C90FA1E558BEC8E5E06813E6E02FF0E", 2408
64001 DATA "7518C7066E02EB02C7068413B000C6068613902E", 1774
64002 DATA "C7060601EBFB5D1FFBEA00000000FA1E50535129", 1872
64003 DATA "C98ED9A184008B1E86000E1FA33201891E340129", 1676
64004 DATA "C98ED9C706840006018C0E8600BA3601595B581F", 1732
64005 DATA "FBCD27000000000000000000000000000000000", 0495
```

METAL & LACE — PC

```
10'** CARGADOR PARA EL METAL & LACE
  (PC, TODAS LAS TARJETAS) **
20'******** POR J.S.F. ********
40 DIM D% (500):LINEAS = 5:CLS
50 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
60 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
70 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):
   NEXT Y,T
80 IF SUM <> 7913 THEN PRINT "Error en DATAS":END
90 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR
   EN EL DISCO"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "R",#1,"cmetal.com",1
120 FIELD#1,1 AS A$
130 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
140 PRINT "Creado el fichero CMETAL.COM.Cárgalo antes
    del METAL & LACE para que cada jugador comience
    con un montón de dinero."
150 DATA "EB2E558BEC1E8E5E04813ED67288137506C706D17210"
160 DATA "001F5DEA000000004361726761204D4554414C264C41"
170 DATA "43452E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B80201A3"
180 DATA "84008C0E86000E1F891E1A01890E1C01FBB409BA1E01"
190 DATA "CD21BA1E01CD2700000000000000000000000000000"
```



PC FÚTBOL (PC)





El CAOS existe. Nos hemos enterado por una misiva que, con tan singular nombre, nos han enviado desde Pamplona. Pero para aclarar las cosas, hemos de decir que C.A.O.S. son las iniciales del Club de Amigos del Ordenador Singular, que han querido hacernos partícipes de su descubrimiento (interesante descubrimiento) que puede proporcionarnos sabrosas ventajas monetarias para el «PC Fútbol» de Dinamic Multimedia.

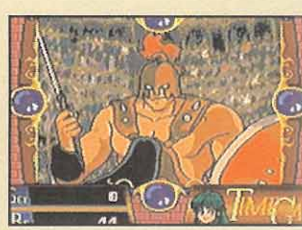
El truco es el siguiente. En la opción de "Liga Manager" del juego, debemos vender un jugador (el que más nos guste). Una vez realizado este punto, debemos pinchar sobre el espacio que ocupaba en la lista (que ahora está vacío) hasta que aparezca: vender por 0 millones. En la siguiente jornada, recibiremos una oferta de -10 millones por la venta. Si aceptamos tan extraña cifra, milagrosamente, nuestro presupuesto habrá pasado a ser de unos sesenta y cinco (65) mil millones de pesetas, cantidad más que suficiente para hacer realidad el equipo de nuestros sueños.

THE 7TH GUEST (PC CD-ROM)

Sí. Nos ha costado Dios y ayuda, lo reconocemos. Pero (aún no sabemos cómo, sinceramente), hemos desentrañado uno de los enigmas más complicados del increíble «The 7th Guest» de Trilobyte. Por supuesto, estamos hablando de la estrafalaria frase que hay que formar en la cocina, con los botes de la despensa. Atentos que sólo lo diremos una vez: "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT". Sencillo, ¿no? De nada.

TIME GAL (MEGA CD)





Bueno, bueno. Parece que los viajes en el tiempo no son tan agradables como uno se podía imaginar. A esta conclusión hemos llegado tras observar como, una vez tras otra, la pobre protagonista de este juego para Mega CD moría de las formas más horribles ante nuestra escasa habilidad para llevarla de una época a otra, sana y salva. Pero todo tiene solución, y si estáis realmente desesperados, con este interesante truco todo será mucho más fácil. Tan sólo tenéis que pulsar el botón de "Start" en el pad. Una vez que tengáis el juego en pausa, presionad el botón C. Nuestra heroína pasará a la siguiente fase en ese preciso instante. Así es muy sencillo llegar hasta el final. Pero tened en cuenta que la gracia del juego está en jugarlo, y no en hacer trampas, perillanes.

COMANCHE (PC)



Esta va de simuladores, y se la debemos a D.S.K. (intrigante firma), que nos ha escrito desde Tenerife. Nos cuenta un truco para no tener que rehacer las misiones cada vez que nos maten. Lo que hay que hacer es copiar a un disco el fichero comanche.nam, cada vez que pasemos una misión. Si nos matan en la siguiente, con volver a pasar al HD el susodicho fichero, ya está todo arreglado. También nos cuenta D.S.K. que este "apaño" se puede hacer con la mayoría de los simuladores. Lo único complicado es averiguar que archivo es en el que el programa almacena los pilotos y sus hazañas, pero según dice suele tener un nombre del estilo de roster.*, poco más o menos.

VIDEO CONSOLAS

CONFLICTO EN ORIENTE MEDIO
DESERT STRIKE

- GAME GEAR
- Arcade/Estrategia

GAME GEAR

Existen "infinitos" videojuegos basados en el conflicto del Golfo, muchos más de los que en principio podíamos esperar. Sin embargo, pocos han alcanzado la calidad que caracteriza a «Desert Strike» en todas las consolas de Sega. A los mandos de un poderoso helicóptero de combate, el Apache AH-64, este cartucho plantea como objetivo completar un total de 27 misiones en las que deberemos destruir desde misiles enemigos, tanques o plantas nucleares, hasta rescatar prisioneros en plena batalla.

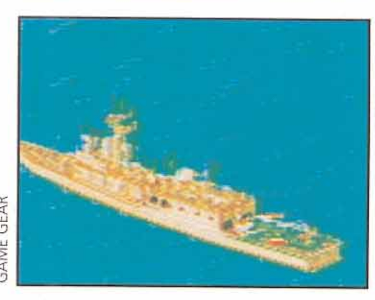

GAME GEAR

Nuestro helicóptero posee una serie de habilidades muy interesantes. Para empezar, podemos manejarlo a velocidades vertiginosas, haciéndolo más difícil de alcanzar por la artillería enemiga. Además, su control es sencillo, ya que la altitud siempre es constante, despreocupándonos totalmente de este aspecto. Sólo tenemos que girar a derecha e izquierda, y acelerar o frenar, además de disparar contra los objetivos. Como armamento contamos con la clásica ametralladora, los misiles Hydra y los misiles dirigidos Hellfires, que van hacia el objetivo más cercano. Por desgracia no tenemos cantidades ilimitadas y es preciso recargarlos con los correspondientes iconos.

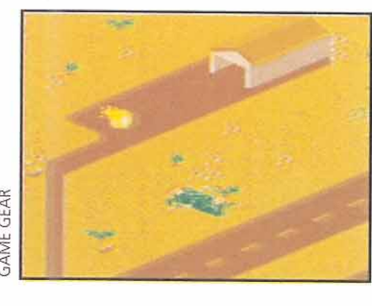


GAME GEAR

El juego está dividido en cuatro campañas distintas, en las que tendremos que completar una serie de objetivos. Cada una comienza en la fragata, de la que despegaremos y a la que no podremos volver hasta completar todas las acciones. Éstas tendremos que realizarlas en el orden establecido o de lo contrario corremos el riesgo de adentrarnos en una zona en la que, por ejemplo, se nos ha pasado destruir los radares, con lo que nos detectarán fácilmente y con toda seguridad nos derribarán.


GAME GEAR

Lo que más nos ha sorprendido del cartucho es la enorme velocidad a la que se mueve el helicóptero, ya que el scroll es suave y sin saltos. Los decorados cuentan con una alta calidad gráfica, con detalles muy cuidados en muchos de los elementos de la pantalla como los enemigos o el paisaje. La única pega reside en la música llega a resultar repetitiva, aunque no es mala. Por último, la dificultad no es demasiado alta, permitiéndonos completar el juego sin desesperarnos. Pero no os dejéis engañar: para acabar «Desert Strike» hace falta tener un gran control del Apache AH-64, en especial en las misiones en las que tenemos que ir a un sitio, destruir todo lo que encontremos y salir de allí a gran velocidad. Algo que sólo está al alcance de unos pocos elegidos.


GAME GEAR

«Desert Strike» es el padre de todas las batallas en la Game Gear. **84**

ORIGINALIDAD	55
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	84
SONIDO	81
DIFICULTAD	79
ANIMACIÓN	85

O.S.G.

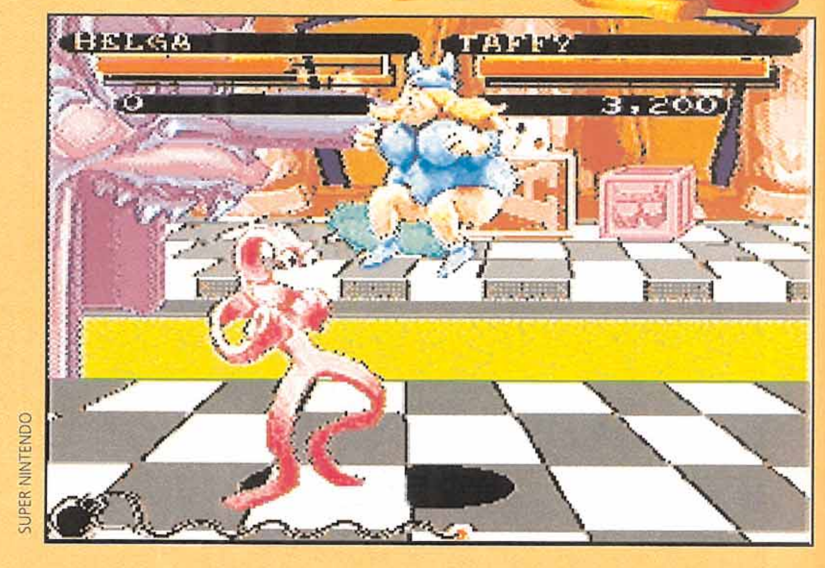
ROMPER MOLDES
CLAY FIGHTER

PARECE QUE ÚLTIMAMENTE DENTRO DEL GÉNERO DE LOS JUEGOS DE LUCHA LAS COSAS ANDAN ALGO "MOVIDITAS". TODAVÍA NO NOS HABÍAMOS REPUESTO DEL FENOMENAL «STREET FIGHTER II TURBO», CUANDO CAPCOM NOS SORPRENDIÓ CON EL NO MENOS ALUCINATE «T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS», DÁNDONOS A ENTENDER QUE EN LO QUE A JUEGOS DE LUCHA SE REFIERE TODAVÍA NO ESTÁ TODO DICHO. Y AHORA, PARA NO SER MENOS, LOS CHICOS DE INTERPLAY VIENEN A CORROBORAR ESTO MISMO CON SU FENOMENAL «CLAY FIGHTER».

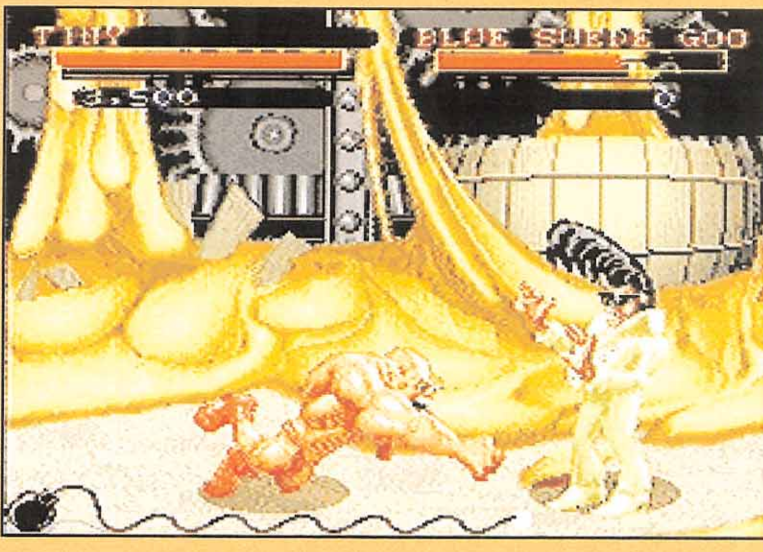
- SUPER NINTENDO
- Juego de Lucha

Permaneced atentos, queridos lectores, porque esto que váis a leer a continuación es uno de los comentarios más especiales sobre lo que tiene muchísimas posibilidades de convertirse en uno de los bombazos más sonados del 94. En Interplay se han dado cuenta de que para que un juego impacte, debe ser, sobre todo, muy original. Y os preguntaréis, ¿qué tiene de innovador este programa basado en un género tan machacado como es el de lucha? Seguid leyendo y pronto saldréis de dudas.

El secreto de este cartucho radica en las técnicas de animación empleadas para mover los originales sprites. Estas reciben técnicamente el nombre de "Claymation". Bueno ¿y qué demonios es eso...? Sencillamente un revolucionario sistema de efectos especiales que simula los movimientos animados de "un montón de cualquier materia", como la plastilina o la arcilla. De ahí que el nombre del juego sea traducido algo así como "luchadores de barro". Realmente es una delicia contemplar los golpes, saltos y demás movimientos que realizan nuestros queridos amigos de plastilina. Solamente por esto ya merecería la pena tener el juego.



SUPER NINTENDO



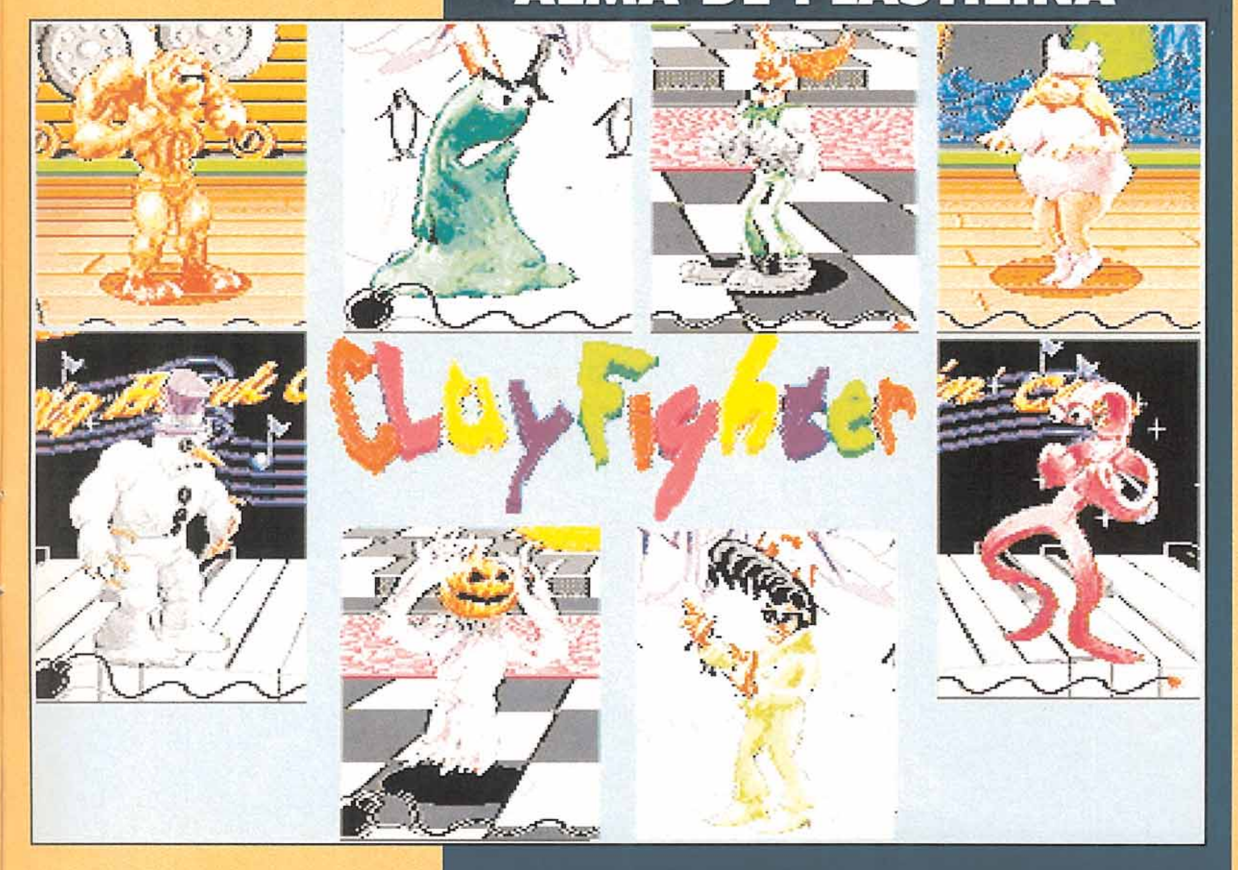
SUPER NINTENDO



El escenario elegido por los programadores y grafistas de Interplay es un particular circo donde unos "héroes de molde" lucharán por conquistar el preciado título de "Rey Luchador del Circo". Todos tendrán que combatir entre sí, en una serie de rounds, donde vencerá el mejor de tres asaltos.

Los modos de juego en los que podremos participar son los típicos, es decir, el modo Tournament y el Versus. Para hacer más complicada y divertida la participación en los mismos, podremos variar la velocidad del juego, y así incrementar el nivel de dificultad.

ALMA DE PLASTILINA



Uno de los mayores encantos de «Clay fighter» es, sin duda, el aspecto de los personajes y su movimiento. Una vez que los veáis en acción, os creeréis realmente que estáis manejándo a unos peculiares y divertidos monigotes de plastilina. Animados por medio de unas revolucionarias y complejas técnicas de animación, sacadas directamente de los efectos especiales del cine, será para vuestros ojos todo un placer, ver la suavidad y la rapidez con que los ocho luchadores se desenvuelven en la pantalla. Incorporando estos también unos golpes muy divertidos, gracias a la soltura y el gran toque de humor, con que los efectúan. Pero a pesar de todo no os fiéis ni un poquito porque, aunque sean de plastilina, pegan muy duro.

Con respecto a los luchadores, ocho son los curiosos y peculiares personajes que podremos manejar, cada uno con sus propios movimientos, a cual más increíble y espectacular.

Por supuesto, tampoco, ¡cómo no!, les faltan sus golpes especiales o "magias", así como los super K.O.s. Cada personaje dispone de dos golpes especiales, que, efectuados de una manera eficaz, restarán a nuestro contrincante una considerable cantidad de energía.

«Clay Fighter» es una auténtica revolución consolera que, afortunadamente, viene a complicar la vida al usuario, a la hora de elegir un buen juego de lucha.

Si tuviéramos que decidirnos por los aspectos más relevantes del juego, sin lugar a dudas destacaríamos de nuevo su originalidad y la animación. Sobre todo el trabajo realizado en este último aspecto es digno de elogio; unas secuencias excelentemente elaboradas, que dan al juego una gran viveza de acción. Tampoco podemos dejar de lado sus extraordinarios gráficos y su maravilloso sonido, que son la guinda y el punto final de un cartucho que pasará a ser uno de los grandes clásicos de los videojuegos.

E.R.F.

SUPER NINTENDO

93 — Una animación de lujo para un juego de bandera.

ORIGINALIDAD	89
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	93
SONIDO	92
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	95

AL OLOR DE LA SANGRE

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

- MEGADRIVE
- Arcade



MEGADRIVE



MEGADRIVE



MEGADRIVE

Los poderes de la noche extienden su negro manto sobre la faz de la Tierra. La diabólica influencia del conde Dracula vuelve a asfixiar a la infortunada humanidad. La criatura más hedionda y cruel que jamás haya pisado el mundo... O sea, que, una vez más, para no andar repitiéndonos, el vampiro y sus secuaces no paran de hacer de las suyas..., para fortuna y goce de los poseedores de una Mega Drive.

Y es que da gusto volver a encontrarse con el amigo Belmont, en esta ocasión sus discípulos, otra vez cara a cara frente al mal, personificado en la siniestra figura del conde Dracula. «Castlevania. The New Generation» aterriza en Mega Drive dispuesto a no dejar títere con cabeza en cuanto a adicción y buen hacer se refiere. Porque si de algo puede presumir este cartucho de Konami es de ser adictivo a más no poder.

El argumento del que parte la acción es fácilmente imaginable, dato más o dato menos. Pero para ser un poco más concretos citemos una fecha: 1917. Es entonces cuando una de las más devotas seguidoras del Príncipe de las Tinieblas, la condesa Elizabeth Bartley, decide que ha llegado el momento de que todo el oscuro poder de su amo renazca, así como él mismo. Para ello, las más ignotas regiones de Europa deben ser recorridas en pos de los suficientes sicarios necesarios para hacer fuerte a su señor. Pero claro, como toda moneda tiene dos caras, no puede existir el mal sin el bien, y viceversa.

Por ello un par de figuras aparecen dispuestas a que el mal no logre sus terribles propósitos. Estas son las de John Morris y Eric Legarde, dos cazavampiros de pro. El primero procede de tierras de Texas, y el segundo –¡toma ya!– ni más ni menos que de..., ¡Segovia! (juramos que no es cachondeo). Así que ya lo sabéis. En Segovia, aparte de poder comer de maravilla, se crían unos héroes de tomo y lomo (y los segovianos que se lo tenían tan calladito). Y así, como el que no quiere la cosa, nos esperan por delante seis niveles divididos en una media de una decena de fases cada uno. Casi nada. Y, por supuesto, todos repletitos de criaturas demoníacas que lo mismo nos lanzan huesos que nos dan unos bocados de impresión. Pero, ¿y qué? Todo da igual cuando es posible disfrutar de uno de los juegos más adictivos que existen para Mega Drive. Un cartucho que respira calidad por todos y cada uno de sus poros (suponiendo que los cartuchos tengan poros), en la mayoría de sus aspectos. Por ejemplo, los gráficos. La mayoría de los decorados han sido realizados con un mimo y un detalle realmente exquisitos. Si bien, en muchas ocasiones, los sprites no son de gran tamaño, se nota un deleite en el diseño que para sí quisieran muchos juegos que presumen precisamente de eso. Pero esto no es del todo cierto. Decimos que los sprites no son muy grandes, en general. Sin embargo, en los típicos y temidos enemigos de fin de fase la cosa cambia bastante. Y además, las animaciones que se han realizado para los mismos son algo digno de verse.

«Castlevania. The New Generation» es un juego que no hay que perderse por nada de este mundo (o del otro). Genial en todo, o en casi todo: animación, gráficos, adicción..., y sonido. Pero como escribir algo sobre una música no te la hará conocer, lo mejor es escucharla en vivo. Y para eso hay que conseguir el cartucho. Algo que hará que tu Mega Drive esboce una sonrisa de oreja a oreja.

F.D.L.

90 — El regreso de Belmont no podía haber sido más afortunado.

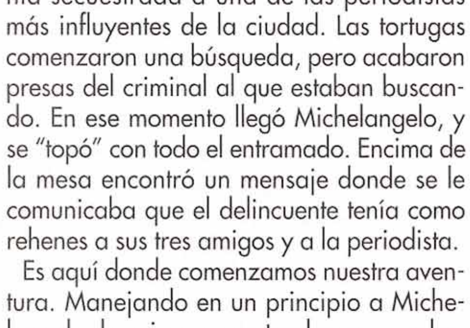
ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	88

VIDEO CONSOLAS

UN REGRESO ESPERADO

T.M.H.T.III RADICAL RESCUE

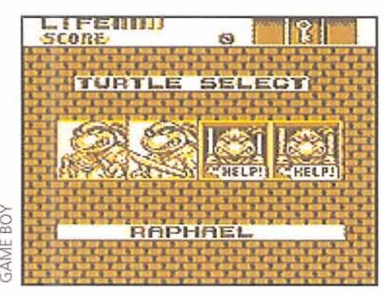
- GAME BOY
- Plataformas


GAME BOY

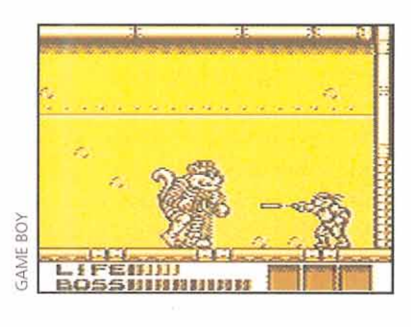
¿Va tener la Game Boy un nuevo cartucho con las singulares Tortugas Ninja como protagonistas? ¡Por supuesto que sí! Y este juego, como no podía ser de otro modo, llega de la mano de Konami.

Ya ha pasado un año desde que tuvo lugar el enfrentamiento de la tortugas contra el despiadado Shredder. "Las ranas", desde entonces, habían permanecido tranquilas, disfrutando de uno de sus mayores placeres: comer unas suculentas y sabrosas pizzas. Precisamente esto es lo que iban a hacer mientras miraban su programa de televisión favorito y esperaban a que Michelangelo llegara una pizza para la cena, pero ocurrió algo inesperado. La programación se vio interrumpida por una emisión pirata. En la misma aparecía uno de los criminales más buscados por la policía, que tenía secuestrada a una de las periodistas más influyentes de la ciudad. Las tortugas comenzaron una búsqueda, pero acabaron presas del criminal al que estaban buscando. En ese momento llegó Michelangelo, y se "topó" con todo el entramado. Encima de la mesa encontró un mensaje donde se le comunicaba que el delincuente tenía como rehenes a sus tres amigos y a la periodista.


GAME BOY



GAME BOY


GAME BOY

Es aquí donde comenzamos nuestra aventura. Manejando en un principio a Michelangelo, lo primero que tendremos que hacer será liberar a nuestros tres compañeros. Decimos en un principio porque según vayamos rescatando a Donatello, Leonardo y Raphael, podremos hacer uso de ellos y utilizarlos en cualquier momento de la fase.

El camino no va a ser nada fácil ya que se encontrará plagado de enemigos que aparecerán desde los lugares más inesperados y tampoco faltarán los "monstruos fin de fase". Para acabar con ellos, cada tortuga posee su propia arma, aunque la verdad es que todas tienen prácticamente el mismo efecto. En lo que sí existe una ligera diferencia es en los movimientos que pueden realizar nuestras amigas. Excepto Donatello, las demás tienen la capacidad de efectuar acciones muy efectivas. Por ejemplo: Leonardo, dispone de un artilugio que le permite perforar ciertas zonas; Raphael, posee la habilidad de introducirse en su caparazón para evitar ciertos ataques; y Michelangelo puede convertir su salto en un pequeño planeo para alcanzar zonas difíciles.

Pero no penséis que todo va a consistir sólo en destruir a todo bicho viviente que se nos ponga por delante, también tendremos que recoger ciertos objetos sin los cuales resultaría imposible continuar.

«T.M.H.T. III, Radical Rescue» vuelve a relanzar a las Tortugas Ninja en un juego que si bien no se va a convertir precisamente en el cartucho del año, sí es lo suficientemente bueno y entretenido para recomendárlo.

E.R.F.

Una buena versión de las tortugas para Game Boy. **82**

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	85
SONIDO	70
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	75

CORTA EL VIENTO EN TRES

SONIC THE HEDGEHOG 3

EL REY DE SEGA HA VUELTO. Y LO HACE CON MÁS FUERZA QUE NUNCA, APOYADO EN 16 FANTÁSTICOS Y PODEROSOS MEGAS. TRAS LA ÚLTIMA BATALLA LIBRADA ENTRE SONIC Y TAILS CONTRA EL PERVERSO DR. ROBOTNIK, TODO LES HACÍA PENSAR QUE POR FIN SE HABÍAN LIBRADO, DE UNA VEZ POR TODAS, DE SEMEJANTE PERSONAJE.

- **MEGA DRIVE**
- **Arcade de Plataformas**

Sin embargo, mala hierba nunca muere, y en este caso, el susodicho refrán viene como anillo al dedo. El Death Egg de Robotnik, con él mismo a bordo, se ha estrellado en una isla flotante, quedando inservible. Tras unos meses de incertidumbre, el doctor averigua que las Esmeraldas del Caos es el único objeto del universo que puede reparar su nave. Así, se pone en contacto con Knuckles, el único habitante de la isla, que resulta ser el Guardián de las esmeraldas. Bueno, pues nuestro eterno enemigo ha convencido a Knuckles de que Sonic y Tails son los ladrones de las preciadas piedras. Cuando Sonic llega a la isla, el misterioso nuevo personaje, es

MEGADRIVE

EL NUEVO DE LA PELÍCULA

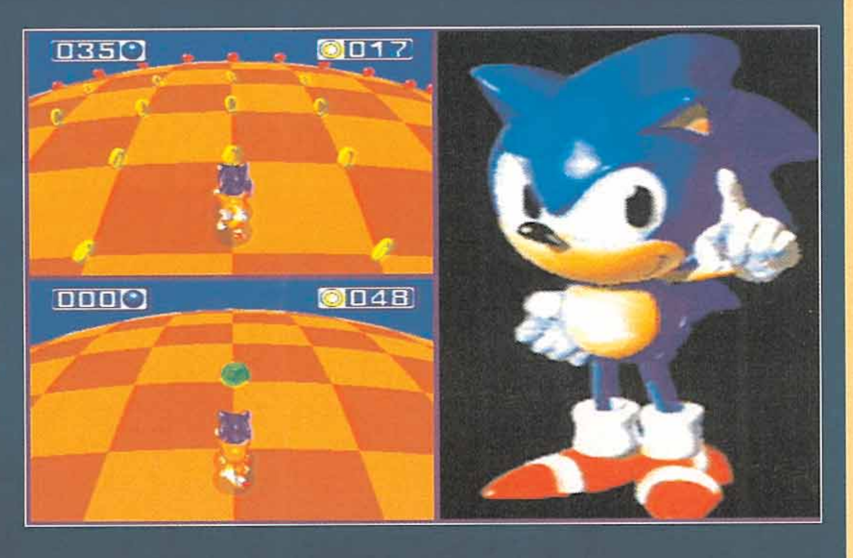
Al igual que ocurriera en «Sonic 2», en esta tercera parte aparece un nuevo personaje, que responde al nombre de Knuckles. Poco se sabe acerca de sus intenciones, ya que era un personaje bueno hasta que el malvado Robotnik le convenció de que los malos eran Sonic y Tails. Bueno, a continuación os ofrecemos los escasos datos que hemos podido averiguar sobre su persona:

Nombre: Knuckles
Edad: 15 años
Comida Favorita: Las frutas, especialmente las uvas .
Especie: Echidna
Color de la piel: Rosa
Profesión: Ahora mismo, fastidiar en lo que pueda a Sonic y Tails
Habilidades dignas de mencionar: Gran conocedor de la isla y de todos sus pasadizos, con lo que no le resulta difícil molestar a nuestros amigos.
Película Favorita: La serie completa de «La Pantera Rosa»



LA TERCERA DIMENSIÓN

Uno de los aspectos que más nos han llamado la atención en «Sonic 3», es, sin duda alguna, la incorporación de la tercera dimensión en algunos de los giros que realiza Sonic. Por poneros un par de ejemplos, en el recuadro que reproducimos junto a estas líneas, podéis comprobar cómo Sonic realiza giros no sólo verticales, sino también horizontales, aunque sin llegar a la espectacularidad de las rotaciones de 90 grados de la versión de CD. Incluso en la presentación, aparece la popular mascota en una pantalla en tres dimensiones. Genial.





MEGADRIVE



MEGADRIVE

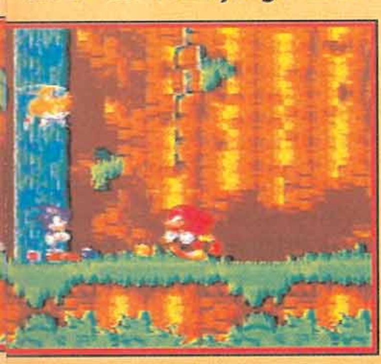
decir Knuckles, le roba las esmeraldas y escapa.

Por seis fases diferentes, cada una de ellas compuesta por dos actos, tenemos que guiar a Sonic o Tails, dependiendo de nuestra elección, a través de laberintos, plataformas y túneles subterráneos. La Isla del Angel, la HidroCiudad, el Jardín de Mármol, la Noche de Carnaval, la Zona cubierta de Hielo y la Base de Lanzamiento serán los escenarios por los que nos moveremos cuando juguemos en solitario. Y decimos lo de solitario porque existe una opción para dos jugadores, en la que a pantalla partida, competiremos contra un amigo. En este modo de juego tenemos tres opciones, que son "Grand Prix", "Match Race" y "Time Attack". Todas ellas se desarrollan en escenarios diferentes a los que mencionados.

Tras la aparición de «Sonic CD», los usuarios de Mega Drive estábamos ansiosos por disfrutar de la tercera entrega de las aventuras del popular puercoespín. Todas las excelencias demostradas en el CD, esperábamos verlas en la continuación de las aventuras de Sonic y Tails. Y, salvando las distancias de cada formato, estamos en condiciones de afirmar que «Sonic 3» es el mejor juego que tiene como protagonista a la mascota de Sega. Unos decorados muchísimo más grandes que antes (hasta el doble de mapeado), unas fases de bonus en tres dimensiones inexistentes en ningún otro cartucho de Mega Drive y la aparición de un personaje nuevo y misterioso, hacen de «Sonic 3» un videojuego excelente. Y no es para menos, ya que los gráficos han ganado en vistosidad y colorido, siendo totalmente nuevos aunque de vez en cuando bastante parecidos a los de la segunda parte. Los movimientos siguen siendo igual de rápidos, incluyéndose algunos nuevos, como son el escudo instantáneo. Además de la posibilidad de realizar los acostumbrados loopings, Sonic también puede hacer movimientos en tres dimensiones, como por ejemplo girar en el interior de un árbol a supervelocidad.

Uno de los defectos de las anteriores versiones, radicaba en que para acabar la aventura, teníamos que hacerlo de una sentada, sin passwords o similar que nos ayudara en la misión. En esta ocasión, Sega ha pensado en ello y el cartucho incorpora la posibilidad de grabar hasta seis partidas diferentes, gracias a una pila que lleva incorporada. Incluso gracias a esto, varias personas pueden jugar, ya que a cada uno se le asigna un slot de grabación, y listo. Por otro lado, la posibilidad de controlar a Tails en un momento dado para ayudar a Sonic a pasar puertas, activar resortes, etc., lo hace mucho más entretenido y, por consiguiente, adictivo. Algo que los que hemos tenido la oportunidad de jugar con los anteriores sabemos lo que es.

O.S.G.



Genial, divertido, alucinante, adictivo,etc.

95

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	96
SONIDO	92
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	93

¡PEGA FUERTE, PEGA DURO!

GREATEST HEAVYWEIGHTS

- MEGA DRIVE
- Deportivo



MEGADRIVE

Juegos de boxeo para Mega Drive ha habido muchos, pero hasta ahora ninguno nos ha hecho sentir tan intensamente la emoción de este deporte como el juego que aquí nos ocupa. Con «Greatest Heavyweights», esta disciplina deportiva se eleva a la máxima expresión en una consola.

La mecánica del juego es bastante sencilla. Todo consiste en ir ganando combates para ascender en el ranking; nada menos que treinta son los boxeadores contra los que nos enfrentaremos. Pero una sorpresa nos depara este juego: una vez que hayamos conseguido llegar a ser el aspirante número uno, tendremos que medírnoslas contra ocho super fuera de serie de la historia del boxeo y de su presente. Entre ellos están el último campeón Evander Holyfield, y leyendas como es Rocky Marciano, Muhammad Alí, Joe Frazier, etc.



MEGADRIVE



MEGADRIVE

Aparte de este, existen otros dos modos más de juego: el llamado Torneo y el de Exhibición. En el Torneo, deberemos pelear en una competición tipo ronda, contra los ocho mejores pesos pesados de todos los tiempos. Mientras que en el de Exhibición, programaremos un combate entre dos luchadores cualesquiera que sean. Por supuesto, tampoco falta la opción para dos jugadores.

SCORE 6700
TIME 3:21
RINGS 50

MEGADRIVE

Para pelear podremos elegir un boxeador de los que se incluyen en el cartucho, o por el contrario, editar uno a nuestro gusto. Le bautizaremos con el apodo con el que queramos sea conocido, elegiremos el color del pelo, el del calzón, el de la piel, y su corpulencia. Esta viene representada por tres factores que son: la fuerza de pegada, la velocidad y la resistencia a los golpes. Estos factores, en principio, son algo escasos pero se pueden mejorar siempre y cuando hayamos ganado el combate anterior.

Una vez que hayamos terminado y vencido una pelea, bien por K.O., o por los puntos, accederemos a una pantalla de entrenamiento. En ésta aparecerán varias opciones de las que solamente podremos escoger tres. Entre ellas estarán la de saltar a la cuerda, darle al saco, combatir con un sparring, practicar el punching, ingerir vitaminas, etc. Una vez que las hayamos elegido, nuestros tres factores aumentarán ligeramente de nivel.

Ya en la pantalla de juego veremos a los dos púgiles, con un tamaño considerable, representados de cintura para arriba. En la parte inferior de la pantalla, estarán la barra de energía de nuestro boxeador y la del contrario, aparte de dos pequeñas ventanas, donde vendrá representado el daño sufrido en la cara y en el cuerpo.

La jugabilidad de «Greatest Heavyweights» es estupenda. Los golpes son muchos y variados, y además muy fáciles de ejecutar tanto si nuestro pad es de tres botones, o de seis. La rapidez con que estos se efectúan es tremenda, lo que da al juego una gran viveza y realismo, a lo que también contribuye su sonido, de tremenda espectacularidad.

Que más os podemos decir de esta "joyita", sino que es el mejor cartucho de boxeo creado hasta la fecha para Mega Drive, con lo cual ya tenéis una razón "de peso" para adquirirlo.

E.R.F.

Sin duda es el mejor simulador de boxeo para Mega Drive.

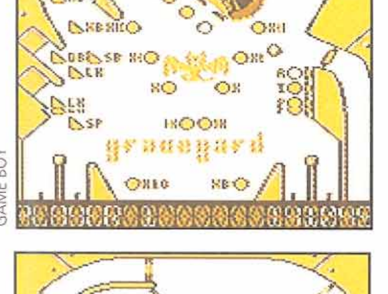
89

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	84
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	85

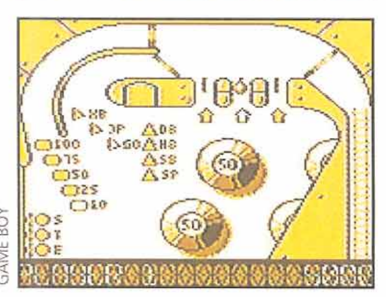
LA BOLA LOCA
PINBALL DREAMS

- GAME BOY
- Pinball

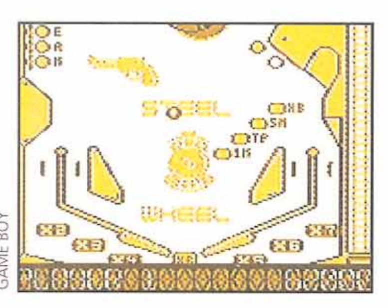
Los pinball son quizá las máquinas recreativas más veteranas, al menos en nuestro país. Cuando los salones de juegos comenzaron a surgir como setas por todas partes, la mayor tecnología que se podía ver en asunto de videojuegos radicaba en máquinas como «Space Invaders» y similares. Sin embargo, los pinball, bastante más cutres que ahora, eso sí, ya pululaban desde hacía tiempo por los bares. ¿A que viene todo esto? ¿Por qué estos señores nos martirizan con comentarios sobre la prehistoria?, os estaréis preguntando. Por algo muy simple.



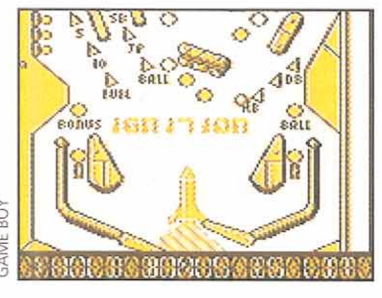
Los pinball podrán tener tantas desapariciones y resurgimientos como el Guadiana, pero son máquinas que nunca pasarán de moda. Lo malo es que para disfrutar con ellos es necesario disponer de un hermoso puñado de moneditas que nos suelen durar lo mismo que un pastel a la puerta de un colegio. Por todo esto, porque existe Game Boy, y porque los pinball son una auténtica pasada, los señores de 21st Century Entertainment han tenido a bien obsequiarnos con una conversión de su «Pinball Dreams» para la portátil de Nintendo.



«Pinball Dreams» viene avalado por el clamoroso éxito de sus versiones Amiga y PC en todo el mundo. Fiel recreación de las auténticas máquinas de los salones en los dos formatos anteriores, ha sufrido, sin embargo, alguna modificación en su paso a consolas. Dispone de tres, en lugar de las cuatro originales, mesas de juego: Ignition, Steel Wheel y Graveyard. Pero siendo sinceros, esto no tiene casi importancia.



«Pinball Dreams» cuenta con una gran baza a su favor: es ultra adictivo. No se le puede reprochar nada en cuanto a técnica, mas sí en lo referente al aspecto puramente estético. Y es que nos da la impresión de que su diseño gráfico se ha simplificado en exceso. No nos entendáis mal. Lo que ocurre es que alguna de las mesas, para evitar el complicado desarrollo de rampas, dianas, etc., se ha cambiado demasiado con respecto al original.



Por contra, la música y los sonidos son prácticamente idénticos. Además, temas como el scroll, el movimiento de la bola y la respuesta de los flippers ha sido magníficamente tratado. La velocidad del movimiento y los efectos de la bola son bastante buenos.

El resultado final ha sido un pinball para Game Boy bastante majo, no excesivamente original, bien realizado y muy, muy adictivo. Lástima que, repetimos, el tema gráfico no haya sido cuidado tanto como este juego se merecía. Pero no todo puede ser perfecto.

F.D.L.

«Pinball Dreams»: buen remedio contra el aburrimiento. **78**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	88
SONIDO	85
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	85

PORQUE LOS MUERTOS VIAJAN DEPRISA
BRAM STOKER´S DRACULA

AJOS, CRUCES, ESTACAS O ROSAS SILVESTRES NO SON SUFICIENTES PARA ACABAR CON SU INMENSO Y NEGRO PODER. ODIADO Y TEMIDO, ÁNGEL Y DIABLO. LAS DOS CARAS DE LA MONEDA SE JUNTAN EN UN SOLO SER. UNA CRIATURA DEMONÍACA QUE EXTIENDE SU MALÉFICO INFLUJO SOBRE LOS VIVOS. PSYGNOSIS HA CONJURADO EL PODER DE LAS TINIEBLAS PARA HACER RENACER DE SUS CENIZAS AL MISMÍSIMO SATÁN.

- SEGA MEGA CD
- Arcade

El regreso del amo de la noche a nuestras pantallas no podía haber sido mejor. A lo grande. Basado en el espectacular film de Coppola, «Bram Stoker's Dracula» nos ofrece un CD en el que se ha captado con gran fidelidad el espíritu de la película del conocido cineasta.

Londres, en la época victoriana. El Conde Dracula, un excéntrico aristócrata rumano, ha requerido la presencia en su castillo de Transilvania del joven Jonathan Harker. Harker es un pasador de un bufete de abogados encargado de sellar el trato por el que el conde adquiere cerca de una decena de propiedades en la ciudad del Támesis. El viaje resulta, cuando menos, curioso. Extraños acontecimientos hacen pensar a Jonathan que Drácula oculta un terrible secreto bajo su apariencia encantadora. Cuando quiere darse cuenta, ya es tarde. El conde es, en realidad, un ser diabólico... un vampiro. Un ser que habita entre el mundo de los vivos y el de los muertos, sin pertenecer a ninguno de ellos.

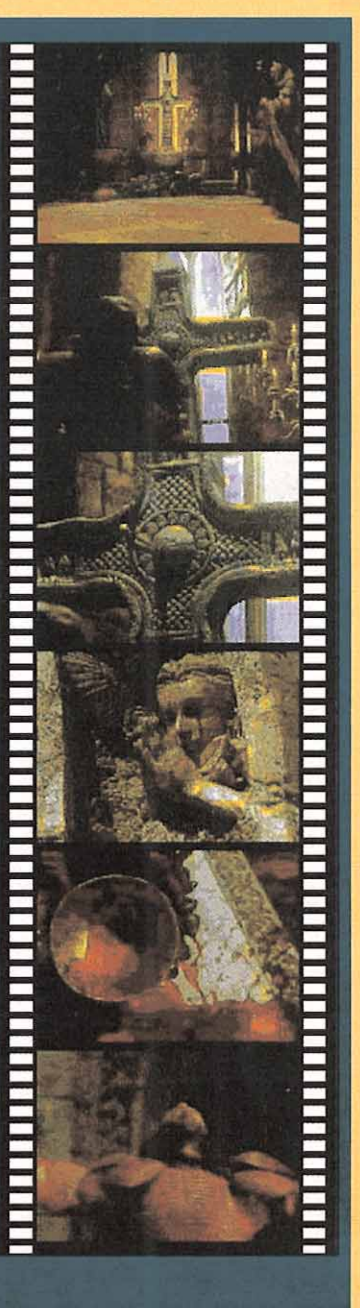
Entre las diversas opciones que Psygnosis barajó a la hora de planificar el juego, acabó por decidirse en estructurarlo y desarrollarlo como un arcade. Se podría pensar que un argumento como el de «Dracula», novela o película, es demasiado jugoso como para limitarse a realizar tan sólo un arcade. ¿Tan sólo? ¿Acaso los arcades no son un género que ha dado auténticas joyas de la programación? Efectivamente, este es el caso que nos ocupa. El de un juego que "simplemente", se limita a explotar la mayor parte de las características ténicas del Mega CD, obteniendo un excelente resultado.

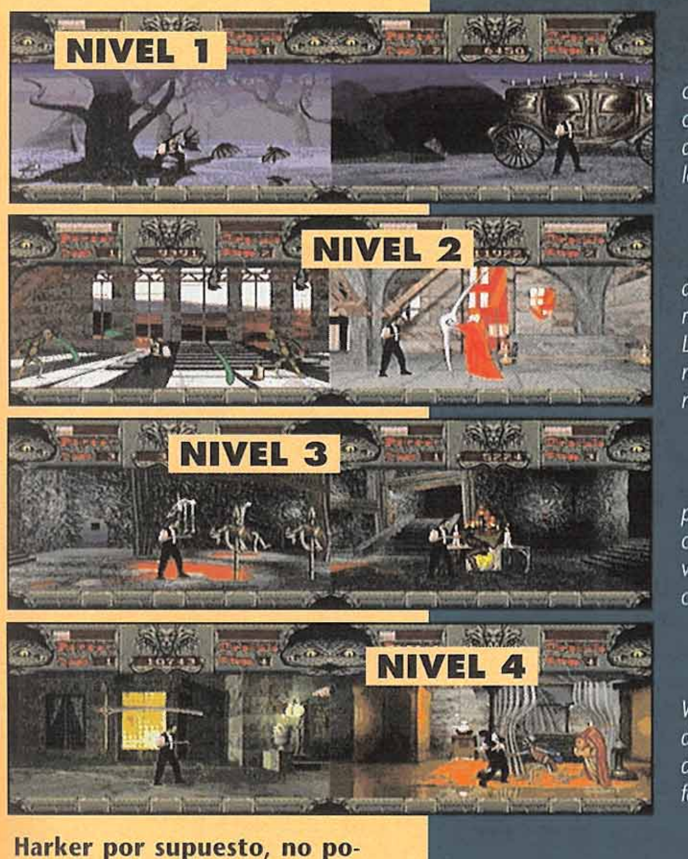
En «Bram Stoker's Dracula» podemos encontrar secuencias digitalizadas del film, así como una impresionante banda sonora realizada especialmente para el juego (pese a que en ciertas escenas se deja notar la clara influencia de la magnífica partitura que Wojciech Kilar compuso para la pantalla grande). Sin embargo, lo que más destaca del programa es la técnica que se ha empleado para su realización. Un sensacional tratamiento de los gráficos da paso a una animación sencillamente genial. Y eso que nuestro personaje, Jonathan

DE STOKER A COPPOLA. UN SIGLO DE TERROR

Desde finales del siglo XIX –cuando Bram Stoker realizó su personal descenso a los infiernos de la mano de un vampiro, amén de retratar la sociedad de su época de forma magistral– hasta la época actual, un personaje muy concreto ha sido protagonista de la gran mayoría de nuestras pesadillas. Dracula se encuentra un poco presente en cada uno de nosotros. Muestra, en cierto modo, la cara oculta y malvada del ser humano, ya que él mismo fue también un hombre como los demás.

Las diversas interpretaciones y adaptaciones del personaje de Stoker, tanto al cine como al teatro, se han caracterizado (salvo casos excepcionales) por su falta de fidelidad a la novela original. Hasta que llegó Coppola. Sin embargo, es factible observar como tampoco el director de películas como «El Padrino» se ha librado de la tentación de permitirse más de una licencia. Lo que, desde luego, nadie puede negar, es que «Bram Stoker's Dracula» es un film magnífico. La cuidada fotografía, la increíble banda sonora, el gran trabajo de dirección de actores y, sobre todo, un ritmo frenético que impide al espectador despegar la vista de la pantalla, convierten la historia del vampiro más famoso de todos los tiempos en una clase magistral de cine.





NIVEL 1. VIAJE AL CASTILLO DRACULA
El camino hasta el collado de Borgo, donde nos espera el carruaje del conde para llevarnos a su castillo, es largo y accidentado. Murciélagos, cepos para lobos, puentes medio derruidos... Y esto es sólo el principio. Mucho cuidado con los ataques en bandada de los "simpáticos" animalitos.

NIVEL 2. EN BUSCA DE DRACULA
"Bienvenido. Entre libremente, por su propia voluntad, y deje aquí parte de la felicidad que trae consigo". El extraño recibimiento del conde no depara nada demasiado bueno. La confrontación con Dracula en su forma de anciano es nuestro objetivo en esta fase. Y no os fiéis de su aspecto venerable. El diablo tiene muchas caras.

NIVEL 3. LAS MAZMORRAS DEL CASTILLO
Hemos superado la primera batalla. Pero el vampiro es poderoso. En el interior de los calabozos del castillo ha recuperado sus fuerzas y nos espera al final del camino, esta vez bajo la apariencia de un murciélago gigante. Mucho cuidado con las guillotinas que penden del techo.

NIVEL 4. HILLINGHAM HOUSE
La huida del lobo del zoológico de Londres, el ataque a Lucy Westenra, las alimañas que parecen multiplicarse, las armaduras de Hillingham House que han cobrado vida, los objetos de la casa que se lanzan contra nosotros. Y para redondear la faena nos espera Dracula, con un aspecto alobado.

NIVEL 5. LA ABADÍA DE CARFAX
No hay que desanimarse, este es el plan: Atravesar el manicomio evitando los ataques de Renfield, llegar hasta el cementerio, matar a todos los bichos que pululan por allí y, como colofón, dar su merecido a una "cariñosa" Lucy a la que le brillan los colmillos de una forma poco usual. ¿A qué se deberá?

NIVEL 6. DE VUELTA A TRANSILVANIA
Dracula se está debilitando y ha decidido volver a Transilvania. Pero no está solo. Los gitanos cuidan de su amo y son unos luchadores excelentes. El demonio se encuentra oculto en el cajón que sus acólitos transportan hasta el castillo. ¿Seremos capaces de interceptarlo, eliminando a todos los lobos? Buena pregunta.

NIVEL 7. LA BATALLA FINAL
La vida de Mina está en nuestras manos. Las esposas de Dracula nos cierran el camino, rodeándose además de esqueletos y arañas gigantes. Tras eliminarlos nos espera la gran batalla contra el conde. Pero además hay que vigilar a Mina...

Harker por supuesto, no posee demasiada variedad en sus ataques. Por ejemplo, no puede hacer uso de armas u objetos. Tan sólo cuenta con sus puños para la lucha. Por eso es vital aprender los movimientos que siguen nuestros enemigos, entre los que podemos encontrar desde las más repugnantes alimañas, hasta zombies, esqueletos y todo tipo de fantasmas.

En definitiva, «Bram Stoker's Dracula» se perfila como un gran juego que puede hacernos pasar horas y horas de diversión con nuestro Mega CD. Y no hablamos por hablar, ya que la dificultad que posee no es precisamente chica.


MEGA CD

Sin embargo, una gran jugabilidad y una adicción que llega a extremos alarmantes compensan sobradamente aquel particular. Tanto si os gustó la película, como si no; tanto si sois aficionados al género de terror, como si no; tanto si el vampiro es una figura que os atrae, como si no..., no os sentiréis en absoluto defraudados con este CD. El vampiro busca nuevas víctimas, y antes de que os déis cuenta podéis estar cautivados por su hechizo, así que procurad armaros con una buena ristra de ajos antes de poneros a jugar. Nunca se sabe...

F.D.L.

El mismo Stoker estaría orgulloso de este programa. **90**

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	90

TEÑIDO DE ROJO

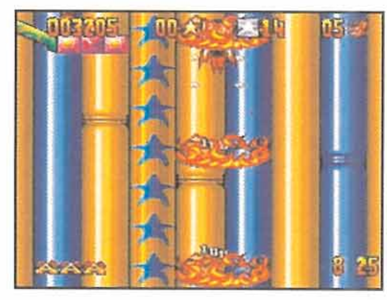
«Bram Stoker's Dracula» presenta una realización técnica impecable, en la que destaca la calidad gráfica. El juego se desarrolla como un arcade horizontal típico. Lo que ya no es tan común es la combinación que se ha usado de gráficos bitmap sobre fondos y decorados modelados en 3D. Además, la posibilidad que ofrece el Mega CD de realizar rotaciones con mucha mayor facilidad y eficacia que sólo con la Mega Drive, también ha sido aprovechado por el equipo de Psygnosis.

Lo único que podría deslucir el conjunto es la limitada gama de colores que se muestran en pantalla. Nuestra opinión es que se ha preferido sacrificar parte de la paleta en aras de una mayor definición y calidad, tanto en sprites como en movimientos y rotaciones. Sin embargo, Psygnosis no se ha olvidado del color, ya que las digitalizaciones de la película han sufrido el proceso inverso: un mayor colorido para una definición de imagen un tanto ajustado para lo que puede dar de sí la máquina de Sega.

EL MAYOR ESPECTÁCULO DEL MUNDO

AERO THE ACRO-BAT

- SUPERNINTENDO
- Arcade de Plataformas


Super Nintendo

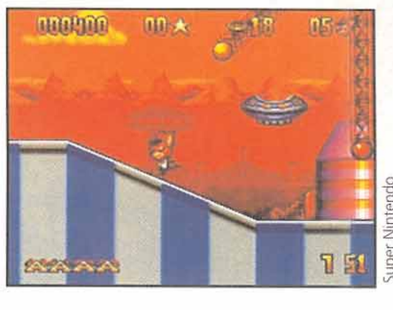
El circo es, sin duda, el espectáculo que más entretiene a los niños, y a los que ya no lo son tanto –o al menos, en edad–. Hasta ahora, ninguna compañía se había ocupado de trasladar el encanto que envuelve el mundo de trapecios y caravanas a Super Nintendo. Y precisamente para llenar ese vacío, SunSoft ha programado este sensacional «Aero the Acro-Bat», que divertirá tanto a los más pequeños como a los más mayores. Comenzaremos por el principio, es decir, la historia que da pie al juego.


Super Nintendo

De un tiempo a esta parte, el universo de la diversión infantil estaba siendo saboteado por el malvado Edgar Ektor, un cómico al que despidieron hace tiempo por hacer el payaso por la calle, y no en su lugar de trabajo. Prometió que su venganza sería terrible, y ésta había comenzado. Por fortuna, el magnífico, el inigualable, el único... Aero the Acro-Bat save como salvar la situación y parar los pies al malvado "clown".


Super Nintendo

A través de cuatro zonas diferentes, divididas a su vez en un número determinado de actos, tendremos que ir completando una serie de acciones para acceder a la siguiente fase. Estas áreas son: la Carpa, el Parque de Atracciones, el Bosque y, finalmente, el Museo. En la primera, hay un total de cinco actos, en los que atravesaremos aros en llamas, saltaremos sobre camas elásticas, y caminaremos sobre la cuerda floja. En el Parque, ubicado en el exterior del circo, encontraremos gran emoción y, por supuesto, mucha acción en la montaña rusa, así como en otras atracciones hasta que superemos las cinco pruebas de rigor. En el bosque, cuatro serán los niveles a completar, entre los que destacan el puenting y el rafting (descenso por el río). Por último, en el museo nos enfrentaremos con el mezquino Edgar Ektor en una lucha sin cuartel hasta que caiga derrotado.


Super Nintendo

Pero, nuestro simpático protagonista no se enfrentará a todos estos desafíos desprovisto de ayuda, pues contará con una amplia variedad de movimientos, desde caminar hacia ambos lados, hasta saltar y salir como una bala en cualquier dirección. También podrá agacharse para cubrirse de los disparos de los enemigos, sostenerse en el aire durante un par de segundos o lanzar estrellas contra todo lo que se mueva. Además, a lo largo del recorrido, obtendremos valiosos objetos que nos serán de gran utilidad, como los paracaídas, unas alas o iconos que nos darán invulnerabilidad momentánea.

«Aero the Acro-Bat» es un arcade de plataformas de una calidad bastante alta. Tanto a nivel de gráficos como de sonido, es un juego de los que nos dejan sorprendidos desde el primer momento. Los primeros son coloristas, bien definidos y con cierta gracia, mientras que el segundo es la sintonía circense, a la que se le ha añadido una batería de fondo para hacerla más rítmica. Sin embargo, hay un aspecto que destaca sobremanera, aunque no sea para mejorar el cartucho. Se trata de la dificultad. En algunos momentos os resultará harto complicado avanzar y, aunque es posible que esto eleve la adicción, también cabe la posibilidad de que terminéis con los nervios a flor de piel, en fin, cuestión de paciencia. A pesar de ello, se trata de un arcade de lo más recomendable para los poseedores de la Super de Nintendo.

O.S.G.

El espectáculo más divertido del mundo servido por Sunsoft. **88**

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	87
ADICCIÓN	89
SONIDO	89
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	88

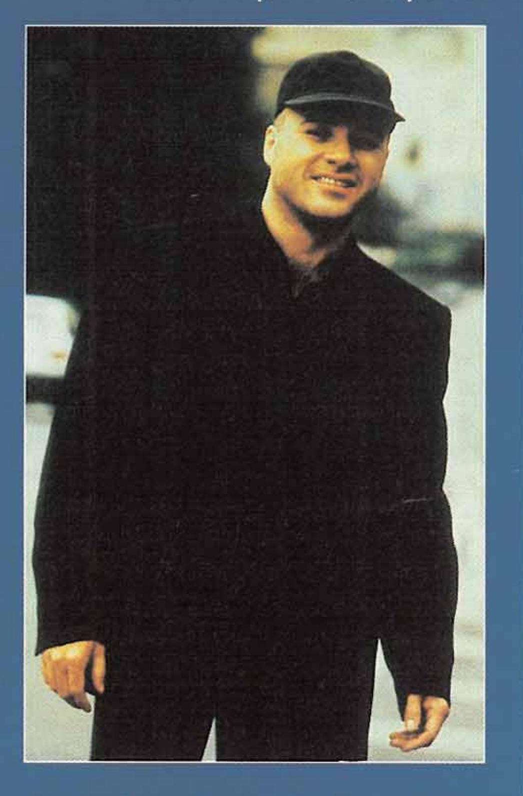
CUANDO RUGEN CANCIONES
LA MARABUNTA



En la vieja película, mientras se oye el asfixiante rumor de la plaga de insectos que se acerca inexorable, se desarrolla una historia de pasiones tormentosas. En la música, cuando suena La Marabunta sólo rugen canciones, igual de apasionadas pero menos peligrosas. Hoy, La Marabunta es un grupo madrileño y vigués formado por clásicos personajes del pop ibérico: Nicolás Pastoriza, Santi Mouriño, Pablo Novoa, Ricardo Moreno y Rafa Villarino. Ellos han formado o forman parte todavía de las vivencias de bandas como Golpes Bajos, Los Ronaldos o Bromea o qué? Acaba de aparecer en el mercado su álbum de debut, un trabajo de difícil clasificación porque combina típicas melodías pop, el ritmo de géneros latinos y la marcha del rock and roll. Influencias a cientos porque sus componentes creen en la validez de propuestas en cualquier estilo (sólo excluyen el maquinero bakalao): Radio Futura y El Ultimo de la Fila, Mano Negra y Negu Gorriak, Police y Smashing Pumpkins, Veneno, Pata Negra y Aretha Franklin... La lista sería interminable y el sectarismo el único pecado en el que no caen. ¿Su futuro? Visitar todos los garitos, clubs y locales de música que pueblan la geografía española.

MEMORIAS DE UN SUPERVIVIENTE
MANUEL ILLAN

En una biografía promocional de Manuel Illán, su colega y amigo Alfonso Pérez ha escrito que "los que conocemos a Manuel sabemos que la música y él son un matrimonio indisoluble, es de los que se levantan oyendo música y se acuestan componiéndola". Si aceptamos la validez de esta definición, a nadie puede extrañar que después de un considerable puñado de años sumergido en el mundo de la farándula sin un "hit" rompedor, el protagonista haya titulado a su último disco «Resistiré».



Habitual colaborador de Esclarecidos, Manuel Illán posee, además del citado, otros dos discos en solitario: «Manuel Illán» y «Lento camino largo». Autor de canciones eminentemente pop, capacitado para tocar instrumentos tan dispares como el piano o la batería, sus canciones invitan a compartir sensaciones con un público adulto.

Dando guerra desde mediados de los ochenta, su esperanza es la del superviviente, la del que ve pasar modas, modos y lugares sin renunciar a la llegada de esa oportunidad oculta el día y la hora más insospechados ¿Ahora que ha apostado una multinacional por su «Resistiré»?

AVENTURAS EN LAS PROFUNDIDADES
«VIAJE AL CORAZÓN DE LA TIERRA»



Viaje al corazón de la tierra» comienza como un relato de Julio Verne –seis científicos se introducen en un volcán para explorar el mundo subterráneo– prosigue como un cuento de aventuras fantásticas, –donde aparecen el hombre de las nieves, trogloditas amenazadores o "El Endemoniado"– y termina como las viejas novelas de caballeros en busca del Santo Grial, sólo «El libro de la sabiduría» permitirá escapar del "mundo interior" a los protas.

Dirigida por William Dear, «Viaje al corazón de la tierra» es una película protagonizada por un elenco de laureados o desconocidos actores. Al profesor Harlech le da vida F. Murray Abraham, más conocido por su papel de Salieri en «Amadeus». David Dundara, que dejó la bolsa para ser actor, es el piloto Anthony La Estrella. Farra Forke interpreta a la científica Mango Peterson, Kim Miyori («Loverboy», «Grease») a la experta en nutrición Tesue Ishikawa, John Neville («Topaz», «Las aventuras del Baron Munchausen») al experto en ciencias ocultas Cecil Chalmers, Jeffrey Nording al idealista Christopher Turner y Tim Russ al experto en explosivos Joe Briggs.

NOSTALGIA SIN SECRETOS
ENRIQUE URQUIJO Y LOS PROBLEMAS



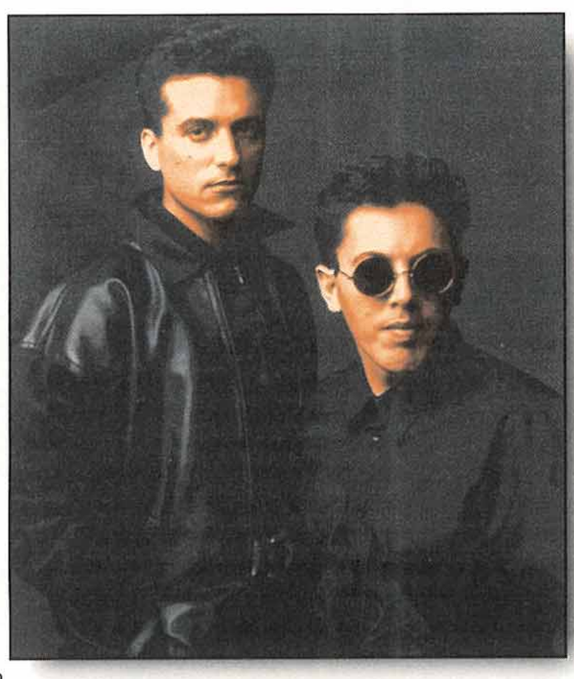
Enrique Urquijo, aparte de ser una de las piezas clave de una de las bandas que más éxitos ha cosechado en los últimos años guiados por la bandera del pop, –Los Secretos, para más señas–, cuenta con su propia banda, Los Problemas.

Un proyecto complementario al del grupo establecido que acaba de ver editado su primer disco. Una colección de canciones que juega con la nostalgia de viejas canciones de Enrique y versiones de temas de Santiago Auserón ex-Radio Futura, Antonio Vega, el maestro Agustín Lara, Moris o Carlos Berlanga y Nacho Canut.

Trabajo grabado con multitud de instrumentos (desde la guitarra española al violín, del piano al acordeón, de la marimba al mandoleón por poner un ejemplo), el primer álbum de Enrique Urquijo y Los Problemas lo mismo recoge el desgarro de una ranchera que se deja envolver por la típica melancolía del country americano. Atrapado por ambientes eminentemente acústicos, no elude el riesgo de un "Sábado en la noche" tremendamente diferente al original y se deja encantar por el pop triste y depresivo de "Atrás".

POP CON VOZ DE SOPRANO
CHAFINO

El primer álbum editado por Chafino lleva el nombre de «El breve infinito». Es un intento por conseguir que una voz de soprano suene en la radio-fórmula como cualquier canción pop de usar y tirar (antes de seguir, reconozcamos que gracias al tema «Hombre de papel» el objetivo se ha conseguido aunque aún no se sabe si ha aumentado el índice de suicidios entre los cantantes de ópera). Al fin y al cabo, tampoco es fácil tararear en la ducha los cantos gregorianos y eso no ha impedido a los monjes del monasterio de Silos estar en las listas de ventas españolas, por encima de los mismísimos Beatles, Prince o Nirvana (tal como está de revuelto el patio, nadie puede negar que también hay crisis en la industria discográfica).

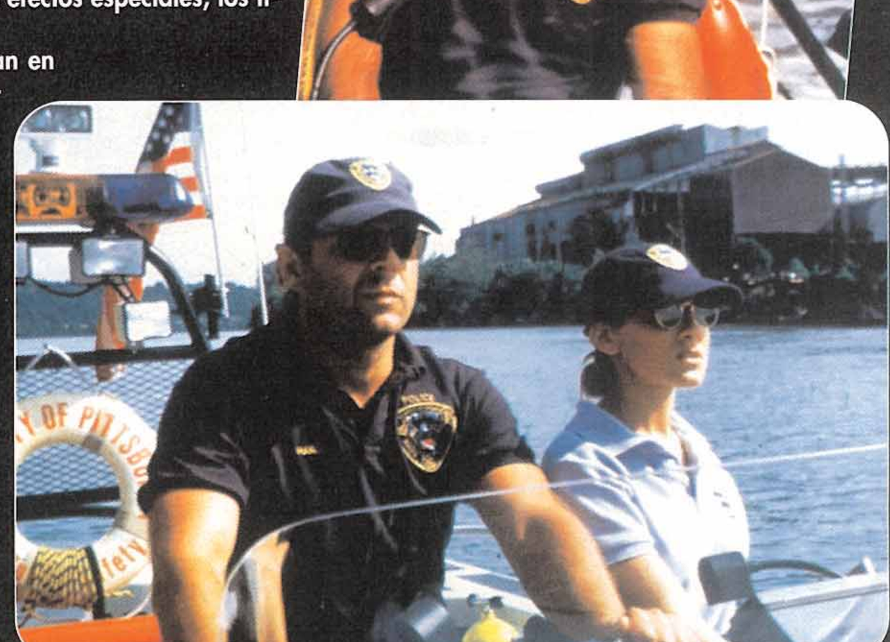


Chafino es un dúo formado por las composiciones de José Chafino y la rarísima voz masculina de José Ramírez Ruiz. El primero es de Ibi (siempre definida en los crucigramas como la capital alicantina del juguete) y ha estudiado en el conservatorio. El segundo es de Villarrobledo y adora a Juan Sebastian Bach. Como ambos son jóvenes y están de buen ver, las revistas para fans garantizarán su presencia en los corazones de muchas "teenagers" del lugar. Ellos nos han vendido la cuadratura del círculo y, lo más alucinante, la hemos comprado.

POLIS SOBRE EL AGUA
«PERSECUCIÓN MORTAL»

El macarra golferas y simpático de Bruce Willis se nos ha vuelto a disfrazar de policía en «Persecución mortal». El antiguo detective de la serie de televisión «Luz de luna» está encasillado en películas de acción y, dado que ya ha debido de destrozar todos los rascacielos norteamericanos, ahora se desplaza en rápidas y espectaculares barcazas que persiguen a los villanos por las aguas de los ríos. Un no muy complicado dilema entre ser fiel al cuerpo de policía o a la familia adorna los efectos especiales, los tiros y las peleas.

A Willis le acompañan en el reparto Sarah Jessica Parker (que antes participó en musicales como «Footloose» o «Honeymoon in Vegas»), Dennis Farina (más conocido por sus apariciones televisivas), Tom Sizemore («Nacido el 4 de Julio») o Robert Pastorelli (el pintor de «Murphy Brown»). Todos ellos han sido dirigidos por Rowdy Herrington, poseedor de una sólida carrera como guionista en Hollywood.







TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

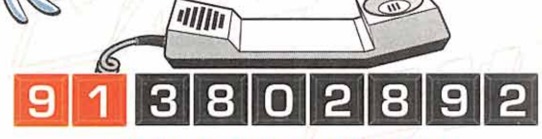
SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

AMIGA 1200



ORDENADOR 32 Bit

69.900

CON 100 PROGRAMAS P.D. Y UN DISCO PARA TRANSFORMARLO EN 1.3

ARTICULOS A-1200

Artículo	Precio
FAST RAM 2 Mb	24.900
FAST RAM 4 Mb	42.900
MONITOR 1940	49900
MONITOR 1942	59900
DISCO DURO 40 Mb	39900
DISCO DURO 128 Mb	64900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz	69900
ACELERADORA GVP 68030/40 Mhz/ 4 Mb	99900

VARIOS AMIGA

Artículo	Precio
DISQUETERA 3 1/2	12.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
GENLOCK GVP SVHS	69.900
AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900
MIDI	9.995
DIGITAL SOUND STUDIO PLUS	15.990
AT ONCE PLUS	39.900

AMIGA CD32



32 BIT
CD ROM INCORPORADO
16,8 MILLONES DE COLORES
AUDIO 16 BIT
75 MINUTOS IMAGEN VIDEO
COMPATIBLE CD MUSICA
CD + G
CD + TV

PRECIO SORPRENDENTE **59.900**

CON 2 CD DE REGALO

Título	Precio	Título	Precio
ALFRED CHICKEN	5990	OVER KIL & LUNAR	5990
ARABIAN NIGHTS	5990	PIMBALL FANTASIES	5990
CASTLES II	5990	ROBOCOD	5990
D-GENERATION	5990	RYDER CUP	5990
JAMES POND	5990	SEEK & OESTROY	5990
JURASSIC PARK	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
MEANS ARENAS	5990	TV SPORT DUO	5990
MORPH	5990	ZOOL	5990
NIGEL MANSELL	5990		

MODEMS



Modelo	Precio
SUPRA MODEM 2400 interno	9.900
SUPRA FAX MODEM PLUS	28.900
SUPRA FAX MODEM 24/96i	13.900
SUPRA FAX MODEM V32 Bis	63.900
SUPRA FAX MODEM V332 Bis/i	45.900
SUPRA MODEM 2400	15.900

SCANNERS GENIUS

Modelo	Precio
GENIUS 4500	17.990
GENIUS 256/Grises	24.990
GENIUS Color	49.990

ALTAVOCES PARA MONITOR



4.990

DISCOS VIRGENES

Artículo	Precio
10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 3"	3.900
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4 HD	995



ARCHIVADOR 80 DISCOS 3 1/2 ... 1.890
ARCHIVADOR 80 DISCOS 5 1/4 ... 1.890

impresoras star

MATRICIALES 24 AGUJAS

STAR LC 20 — 29.900
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- GRAN VARIEDAD DE PRESTACIONES Y BAJO COSTE
- FACIL MANEJO

STAR LC 100 — 34.900
- IMPRESION A COLOR
- 9 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- 180 CPS.
- PANEL DE MULTI FUNCIONES

STAR LC 15 — 64.900
- 9 AGUJAS
- 136 COLUMNAS
- 180 CPS.
- 16 KBYTES DE BUFFER
- PARKING DE PAPEL

MATRICIALES 9 AGUJAS

STAR LC 24-100 — 39.900
- 24 AGUJAS
- 80 COLUMNAS
- MODO SILENCIOSO
- PANEL DE MULTIPLES FUNCIONES
- IMPRIME ORIGINAL + 2 COPIAS

STAR LC 24-30 COLOR — 54.900
- 24 AGUJAS
- IMPRESION COLOR
- CAMBIO DE EMULACION AUTOMATICO
- 80 COLUMNAS
- 240 CPS.
- MODO ZOOM
- INTRODUCTOR AUTOMATICO

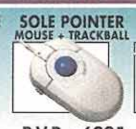
TERMICAS

STAR SJ 114 — 99.900
- IMPRESION COLOR
- TRANSFERENCIA TERMICA
- 144 ELEMENTOS TERMICOS
- HASTA 510 CPS.
- VARIAS FUENTES DE IMPRESION

LASER

STAR LS 5 — 139.900
- 5 PAG. POR MINUTO
- 300 x300 PPP
- BUFFER 0,5 Mb AMOLIABLE A 4,5
- BANDEJA DE 250 HOJAS
- PCL 4

RATONES PC



MOUSE 200	DUO MOUSE	SOLE POINTER MOUSE + TRACKBALL	QUICK TRACK	BOTTON MOUSE
P.V.P. - 5495	P.V.P. - 3795	P.V.P. - 6995	P.V.P. - 5195	P.V.P. - 3495

JOYSTICK SEGA / NINTENDO / AMIGA / PC



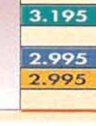
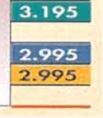













Modelo	MULTISISTEMA	PC	MASTER SYSTEM	MEGADRIVE	NINTENDO	SUPER NINTENDO
PYTHON	1.995	1.995	1.995	2.395	1.795	
LOGIC PAD		4.690				
G FORCE		12.495				
INTRUDER	5.490	5.490	5.490	5.490	4.990	
TELEMACH	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900	6.900
PC EXTRA		4.950				
RAIDER 5		2.990				
MAVERIC	2.990		2.990	3.290	2.290	
JET FIGHTER	2.690	4.290	2.990	2.990	2.990	
PC RAIDER		4.290				
FLIGHT YOKE		9.900				
AVIATOR	5.990	5.990	5.990	5.990	5.990	
TOP STAR	3.595	5.990				
TORNADO		3.490				
M-6		3.490				
MEGASTICK		1.895	1.595	1.895	1.595	
MEGA GRIP		3.195		2.995	2.995	
MEGA MASTER				5.995		6.495
MEGA PAD		2.995	2.795	2.795	2.795	2.995

IBM PS/1 — A tu alcance





IBM renueva la gama de ordenadores personales PS/1

VENTA A PLAZOS CONSULTAR DETALLES



La línea PS/1 ofrece además de su facilidad de uso, una mayor potencia de proceso y posibilidades de expansión ampliadas. Los ordenadores están precargados con:
- Sistema operativo DOS 6.0
- Windows 3.1
- Works 2.0

Llevan instalados potentes programas de ayuda como PS/1 Tutorial, Fitness, PS/1 Index, utilidades de compresión de datos y detector de virus. También cuentan con acelerador de gráficos para entornos Windows y el novedoso **Smart Energy System**, un sistema de ahorro de energía.

Modelo 573 — 299.900 (DESDE 12.486 Pts MES)
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Modelo 551 — 209.900 (DESDE 8.739 Pts MES)
- Procesador 486 SX a 25 Mhz
- Ampliable Overdrive.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 129 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

873 Multimedia — 364.900 (DESDE 15.193 Pts MES)
- Procesador 486 DX a 33 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- CD ROM

Modelo 582 — 309.900 (DESDE 12.903 Pts MES)
- Procesador 486 DX2 a 50 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentum.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 170 Mb.
- Monitor SVGA 0.28
- Smart Energy System
- Caja sobremesa

La ayuda que tú necesitas



Obtén la suscripción gratuita al club Helpware de IBM.
- Suscripción a la revista trimestral Helpware Magazine.
- Catálogo de ofertas especiales en productos y servicios.
- Línea directa y gratuita las 24 horas del día, todos los días del año.

Modelo 594 — 369.900 (DESDE 15.400 Pts MES)
- Procesador 486 DX2 a 66 Mhz
- Ampliable Overdrive Pentium.
- 4 Mb de memoria RAM.
- Disco duro de 253 Mb.
- Monitor SVGA+ 0.28
- Smart Energy System
- Caja minitorre

Sound BLASTER

SOUND BLASTER ESTA RECONOCIDA POR LOS FABRICANTES DE SOFWARE DE TODO EL MUNDO. SU CD ES MULTISESION Y DE DOBLE VELOCIDAD. AL COMPRARLO TENLO EN CUENTA.





CD DISCOVERY Sound BLASTER — 69.900

EL KIT SOUND BLASTER CD COMBINA UNA SOUND BLASTER PRO CON UNA UNIDAD CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD Y MULTISESION, UN LOTE DE CD-ROMs Y UNA PAREJA DE ALTAVOCES ESTEREO PARA DAR UNA SOLUCION MULTIMEDIA COMPLETA

Producto	Precio
CD ROM para Sound Blaster	52.900
CD ROM para Sound Blaster externo	64.900
Kit CDSB16 Performance	89.900
Kit CDSB16 Premium	104.900

Sound BLASTER — 13.900




AHORA MEJOR QUE NUNCA CON LA SOUND BLASTER DELUXE EDITION. EL USUARIO SOLO TIENE QUE INSERTAR LA TARJETA DE AUDIO Y DESCUBRIR EL SONIDO DIGITAL.

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA
- MUSICA SINTETIZADA. SINTETIZADOR FM DE 11 VOCES
- PUERTO JOYSTICK
- INTERFACE MIDI
- LOTE DE SOFTWARE

Sound BLASTER Pro




Sound BLASTER Pro + altavoces de regalo
Con manual en castellano
OFERTA **19.900**

- SALIDA DE VOZ DIGITALIZADA.
- ENTRADA DE VOZ DIGITALIZADA.
- MUSICA SINTETIZADA.SINTETIZADOR ESTEREO. FM DE 20 VOCES Y 4 OPERADORES.
- MEZCLADOR ANALOG./ DIGITAL ESTEREO.
- INTERFACE MIDI.
- INTERFACE CD-ROM.
- PUERTO JOYSTICK.
- AMPLIFICADOR CAG.
- AMPLIFICADOR DE POTENCIA.
- LOTE DE SOFTWARE.

Sound BLASTER 16




SONIDO CON CALIDAD CD EN 16 BIT Y ESTEREO CON POSIBILIDADES DE CRECIMIENTO: ADVANCED SIGNAL PROCESSOR CHIP Y WAVE BLASTER. INCLUYE VOICEASSIST DE CREATIVE, UN SOFTWARE DE RECONOCIMIENTO DE VOZ Y UN SOFTWARE AVANZADO BASADO EN UN SISTEMA DE COMPRESION DE AUDIO EN TIEMPO REAL.

SENSACIONAL OFERTA
Sound BLASTER 16 + Voice Assist + micrófono + altavoces — **27.900**

Sound BLASTER 16 ASP Con manual en castellano — **41.900**

VOICEASSIST — 9.990



AHORA PUEDES COMUNICARTE CON TU PC DE UNA FORMA RAPIDA Y SENCILLA. SIMPLEMENTE USANDO TU PROPIA VOZ
- INCLUYE MICROFONO.
- REQUIERE WINDOWS.

Producto	Precio
Video BLASTER	49.900
TV Coder	29.900

CD SONY

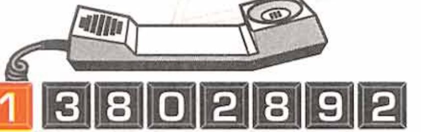




- DOBLE VELOCIDAD (300 Kb/s)
- TIEMPO DE ACCESO 95 ms.
- COMPATIBLE MPC, XA, PHOTO CD MULTISESION

Producto	Precio
CD SONY + SOUND BLASTER PRO	59.900
CD SONY + CONTROLADORA	39.900





91 3802892

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

CONSOLA BASICA 17.900

¡PIDELA YA!

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS 25.900

SUPER NINTENDO SCOPE	9990
CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1925
MALETIN SUPERNINTENDO	4490
FUNDA PARA NINTENDO SCOPE	5990
HYPER BEAM Mando distancia	8990
MANDO DE CONTROL	2490
CABLE EUROCONECTOR	2190
JOYSTICK FANTASTIC	4900
SN PRO PAD (Transparente)	3590

OFERTON: SUPER KICK OFF - 4990

SUPER PRECIO OFERTAS: NHLP HOCKEY 93 - 5990 · SUPER SWIV - 5990 · W LEAGUE BASKET - 6990

ADDAMS FAMILY II	12490
ALIEN 3	10990
AMAZING TENNIS	12490
ANOTHER WORLD	10490
ASTERIX	9490
BATMNA RETURNS	10590
BATTLE TOADS	9490
BUBSY	9990
CAPTAIN AMERICA	11990
CLIFF HANGER	12490
COOL SPOT	CONS
COOL WORLD	11490
CORRECAMINOS	9990
CYBERNATOR	10590
DENNIS	12490
DRAGON BALL Z	11990
EURO FOOTBALL CHAM	9990
F-ZERO	7490
FLASH BACK	9890
G. FOREMAN BOXING	10990
GOOF TROOP	9990
GP1	10990
JAMES POND II	9990
JURASIC PARK	12990
LAWNMOVER MAN	12490
MICKEY MOUSE	12990
MIGHT & MAGIC II	12990
MORTAL KOMBAT	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
PRINCE OF PERSIA	9990
RANMA 1/2	12990
ROBOCOP III	9490
SENSIBLE SOCCER	9890
SPANKYS	9900
SPIDERMAN X MEN	9990
STAR WING	9990
STREET FIGHTER II TURBO	12990
STRIKER	10990
SUNSET RIDERS	12490
SUPER CASTELVANIA IV	9490
SUPER JAMES POND	10490
SUPER MARIO ALL STARS	9990
SUPER PANG	11990
SUPER PARODIUS	9990
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TEST DRIVE 2	11990
TOTAL CARNAGE	12490
TRODDLER	10490
TURTLES TOURNAMENT	12990
ULTRAMAN	8890
WWF	9490
WWF ROYAL RUBLE	10990
ZOMBIES	12490

EXCEPTO OFERTAS *

CONSIGUE ESTOS SUPERTITULOS CON UN 50% DE DESCUENTO

EXISTENCIAS LIMITADAS

Título	P.V.P.	Precio
ALONE IN THE DARK	5150	2575
GRAND PRIX	7700	3850
INDY ATLANTIS	6150	3075
INDY ULTIMA CRUZADA	6150	3075
LES MANSLEY	5150	2575
LOOM	4625	2315
MONKEY I	7700	3850
MONKEY II	7200	3600
SHADOW OF THE COMET	5650	2825
SIM CITY DE LUXE	4950	2475
WAX WORKS	4625	2315
X WING	6650	3325

GAMEBOY 7.990

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300* Ptas.

GAMEBOY + TETRIS 11.990

GAMEBOY + TETRIS + STAR WARS 14.990

ALIEN 3	5490
BATTLETOADS II	5490
BOMB JACK	4990
COOL WORLD	5990
DARKWING DUCK	5990
EL IMPERIO CONTRAATACA	5490
JURASSIC PARK	4490
KIRBYS DREAMLAND	5490
KRUSTY FUN HOUSE	5490
LOONEY TUNES	4490
MORTAL KOMBAT	5990
MYSTIC QUEST	5490
PANG	5990
POPEYE 2	5490
STAR WAR	5490
SUPER JAMES POND	5290
SUPER MARIO LAND 2	5990
TERMINATOR 2	4490
THE FIDGETS	5990
TINY TOONS 2	5990
TOP RANK TENNIS	4990
TORTUGAS 3	5990
XENON 2	5490
ZELDA	5990

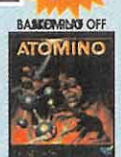
OFERTAS

BLUE BROTHERS	2995
BOULDER DASH	1995
DYNA BLASTER	1995
F1 RACER	3395
GARGOYLES	1995
JORDAN US BIRD	1495
KICK OFF	2995
KUNG FU MASTER	1995
NAVY SEALS	2990
NBA	2995
PALAMEDES	1995
PIMBALL	1995
PRINCE BOBLETE	1995
R-TYPE	1995
RODLAND	1495
SOLOMON'S CLUB	1995
SPIDERMAN	1995
TIP OFF	2595

EXCEPTO OFERTAS *

¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS PC 3 1/2 POR SOLO 975









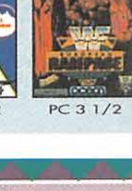


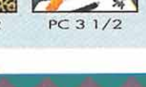









Título	Formato
AGE	PC 3 1/2
AIR BUCKS	PC 3 1/2
ARMA LETAL	PC 3 1/2
ASTERIX	PC 3 1/2 AMIGA
ASTERIX en la India	PC 3 1/2
ATLETISMO 92	PC 3 1/2
ATF 2	PC 3 1/2
[illegible] OFF	PC 3 1/2 AMIGA
	PC 3 1/2
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2
BUMPY'S	PC 3 1/2
COLORADO	PC 3 1/2 AMIGA
COLOSSUS CHESS X	PC 3 1/2
COOL WORLD	PC 3 1/2
CRIME CITY	PC 3 1/2
CRYSTAL OF ARBOREA	PC 3 1/2
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 AMIGA
DYLAN DOG	PC 3 1/2 AMIGA
ELF	PC 3 1/2
ENMANUELLE	PC 3 1/2 AMIGA
FIGHTER COMMAND	PC 3 1/2
FINAL ORBIT	PC 3 1/2
FIRE	PC 3 1/2
FOOTBALL MANAGER W.C. EDITION	PC 3 1/2
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2
GEISA	PC 3 1/2 AMIGA
GIMNASIA DEPORTIVA 92	PC 3 1/2
GREAT NAPOLEONIC WAR	PC 3 1/2 AMIGA
H INTERMINABLE II	PC 3 1/2 AMIGA
HOOK	PC 3 1/2
HOT RUBBER	PC 3 1/2 AMIGA
JHONNY CASTAWAY	PC 3 1/2
KICK OFF II	PC 3 1/2 AMIGA
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2
LIVERPOOL	PC 3 1/2
LUCKY LUKE	PC 3 1/2
LUIGGI SPAGGETTI	PC 3 1/2
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2
MAY DAY	PC 3 1/2
MAYA	PC 3 1/2
METAL MUTANTS	PC 3 1/2
MILLE MIGLIA	PC 3 1/2
NINJA RABBITS	PC 3 1/2
OLIVER & COMPANY	PC 3 1/2 AMIGA
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2
PACK QUE PASADA	PC 3 1/2
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 AMIGA
PIMBALL MAGIC	PC 3 1/2
PORTS OF CALL	PC 3 1/2
PUSH OVER	PC 3 1/2
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 AMIGA
SKIDOO	PC 3 1/2
SOLO EN CASA	PC 3 1/2
SQUASH	PC 3 1/2
STAR BLADE	PC 3 1/2
SUPAPLEX	PC 3 1/2
SUPER SKY II	PC 3 1/2 AMIGA
SUPERMAN	PC 3 1/2
TENNIS CUP II	PC 3 1/2 AMIGA
VIKING CHILD	PC 3 1/2 AMIGA
WINTER OLIMPIAD	PC 3 1/2
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2



DISCOS VIRGENES



10 DISCOS 3 1/2	995
10 DISCOS 3 1/2 HD	1.500
10 DISCOS 5 1/4	495
10 DISCOS 5 1/4 HD	995
10 DISCOS 3"	3.900

2X1 COMPRA UNO DE ESTOS JUEGOS Y LLEVATE GRATIS OTRO DE LOS MARCADOS COMO "REGALO" 2X1


















- PACK FUTURE CLASSIC (• DISKMAN • BLOCKALANCHE • LOST N'MAZE • DIET RIOT • TANKBATTLE) — P.V.P. - 3990
- PACK HEROES COLLECTION (• ROCK'N ROLLER • TITANIC • SILENT SHADOW • DESPERADO 2 • VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA) — P.V.P. - 3990
- PACK POWER PACK (• XENON 2 • LOMBARD RALLY • TV SPORTS • DEFENDER OF THE CROWN) — P.V.P. - 3990
- PACK TOP 10 (• SUPER HUEY • DEFCON 5 • NAVCOM 6 • INSIDE TRADER • CORPORATE RAIDER • DODDLE • Y MAS...) — P.V.P. - 3990
- BATMAN RETURN — P.V.P. - 5990
- CARMEN SAN DIEGO — P.V.P. - 6990
- C.S.D. EN EL TIEMPO — P.V.P. - 5990
- DARK SEED — P.V.P. - 6990
- DRACULA — P.V.P. - 4990
- NHL HOCKEY — P.V.P. - 6990
- PRIVATEER — P.V.P. - 7990
- SEAL TEAM — P.V.P. - 5990
- SENSIBLE SOCCER — P.V.P. - 4990
- SHERLOCK HOLMES — P.V.P. - 7990
- STRIKE COMMANDER — P.V.P. - 7990
- SYNDICATE — P.V.P. - 6990
- ULTIMA VII 2 — P.V.P. - 7990
- WINTER OLYMPIC — P.V.P. - 5990

REGALO: BUSH BUCK · DAUGHTER OF SERPENT · LEMMINGS 2 · MICHEL JORDAN · SHANGAI · SPACE HULK · TRIVIAL · XENOBOT

LIBROS DE PITAS

AVENTURAS AD	1200
DAY OF TENTACLE	1200
DRAKHEN	1200
ECO QUEST	1200
ELVIRA II	1200
FATE OF ATLANTIC	1200
HEARTH OF CHINA	1200
INDY	1200
KING'S QUEST V	1200
KYRANDIA	1200
LARRY	1200
LARRY V	1200
LOOM	1200
LOST IN LA	1200
MANIAC MANSION	1200
MONKEY ISLAND	1200
MONKEY ISLAND II	1200
POLICE QUEST III	1200
SHADOW SORCERER	1200
SPACE QUEST I	1200
SPACE QUEST IV	1200
SPACE QUEST V	1200

SUPER PRECIO AMIGA PC 3 1/2 SUPER PRECIO





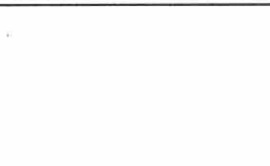

























Título	PC 3 1/2	AMIGA
3D WORL BOXING	1495	1495
3D TENNIS	1495	1495
ACORAZADOS	1495	
AIR WARRIOR	2495	
ARMOUR GEDDON	1495	
ASHES OF EMPIRE	2495	2495
BARGON ATACK	2495	1595
BIRDS OF PREY	1495	
BLACK CROWN	3495	
BUNNY BRIKS	1495	1495
CONTRAPTIONS	1495	
CREEPERS	1495	
DYNABLASTER	1495	1495
EL PADRINO	2495	
ELVIRA	2495	1595
F-16	1495	
F-14 TOMCAT	2495	
F-15 II	3995	
FASCINATION	2495	1595
GLOBAL EFFECT	1495	
GOBLINS	2495	1595
GOBLINS 2	2495	3995
HEART OF CHINA	4995	
INDY	1200	
INTERNATIONAL RUGBY	1495	
ITALIA 90	1200	
KNIGHTS OF THE SKY	3495	
LA COLMENA	2495	1595
LARRY	3795	
M1 TANK PLATOON	3995	
OCTUBRE ROJO	1200	
OLYMPIC GAMES	2495	
OPERA SUPERSPORTS	2495	
OUT RUN	1200	
PACK HEAD TO HEAD	2495	2495
PACK MIND GAMES	2495	
PRINCE OF PERSIA	1495	
RISKY WOODS	1495	
SHADOW SORCERER	2495	
SPACE QUEST 4	3995	
STREET FIGHTER	1200	
SUPER OFF ROAD	1200	
TETRIS	1200	
WEEN	2495	2495
ZYCONIX	1495	

Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992

NO NECESITA SELLO
A franquear en destino

MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID

¡TODO UN IMPERIO DE DIVERSION!

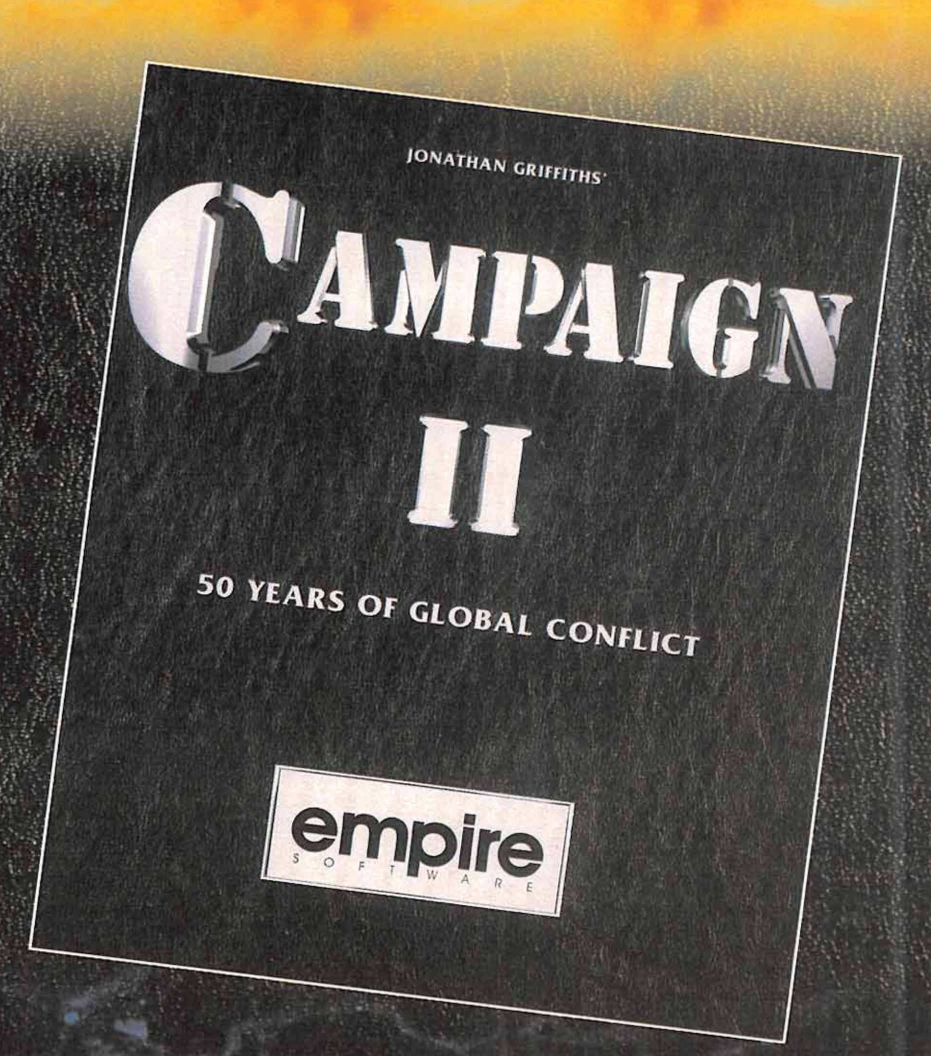


Tres clásicos del género de la simulación.

Disfruta de tres de las simulaciones más reales y premiadas que se han programado hasta el momento:

- **F-19 Stealth Fighter. Pilota el famoso caza-bombaredero invisible.**
- **Pacific Islands. Controla a toda una escuadra de carros de combate o ponte a los mandos de uno de ellos.**
- **Silent Service II. Desafía a toda la flota japonesa en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial.**

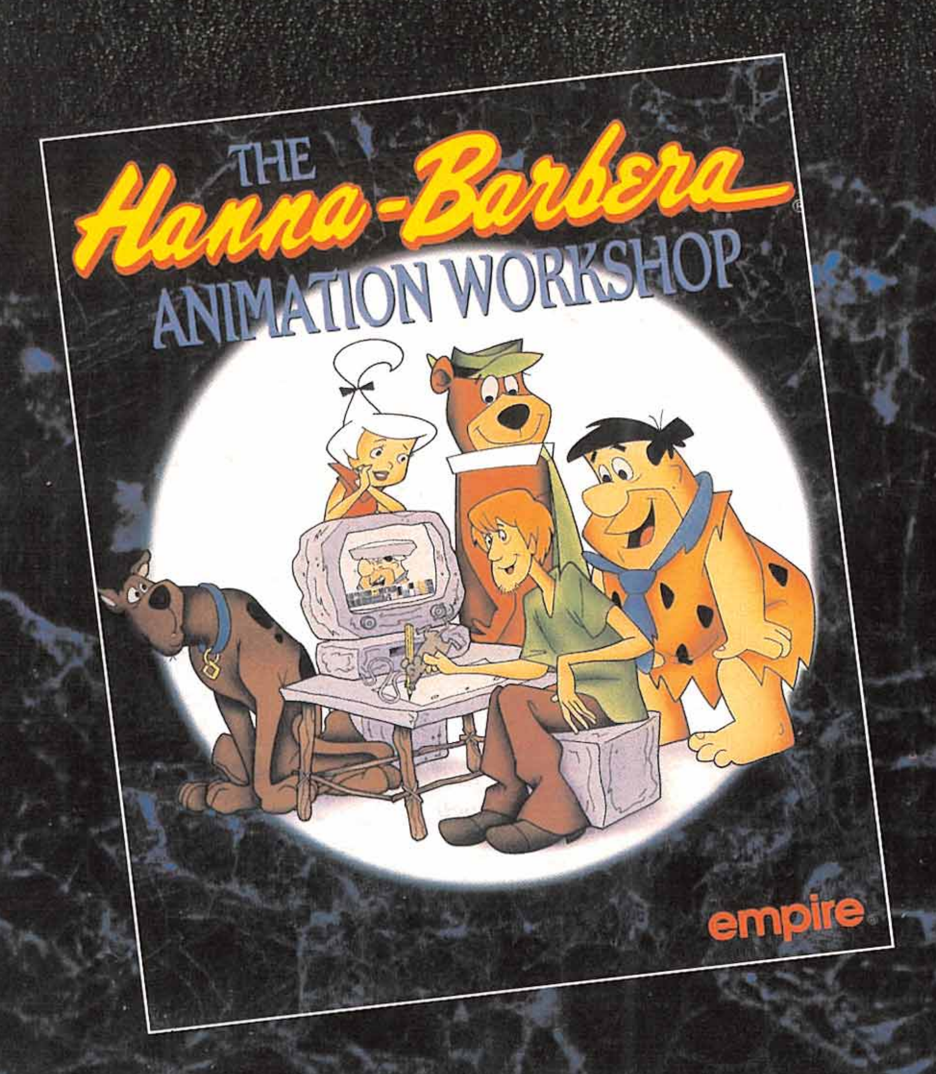
¡La última experiencia en combate!



La esperada segunda parte del ya clásico en juegos de guerra y estrategia.

Ahora podrás revivir las batallas producidas en los últimos 50 años, desde la Guerra de Corea a la de Vietnam, pasando por la de los Seis Días. Controlar un regimiento, pilotar un helicóptero o un tanque de entre los 100 vehículos diferentes disponibles, o editar tu propio terreno de juego son algunas de las posibilidades que te ofrece este increíble y completo programa.

Simplemente, la simulación militar del año.



Un programa con prestaciones profesionales pero con un interface de muy sencillo manejo.

Con Hanna Barbera Animation Workshop podrás realizar, paso a paso, todas las operaciones que permiten crear los dibujos animados, Dibujar a lápiz, pasar a papel cebolla, pintar y animar son algunas de los cientos de opciones que te ofrece el programa, además de incluir una librería con más de 200 escenas diferentes de animación con Los Picapiedra, el oso Yogi o Scooby Doo.

Ahora todo el mundo puede divertirse realizando sus propios dibujos animados.



